LES FRERES DE LA NUIT

Par ZE SIROZ DREAM TEAM
Extension N°7 pour Bloodlust



Les frères de la nuit

Quinze ans déjà...

Le supplément que vous tenez entre les mains décrit le monde de Bloodlust quinze ans après la fin de la campagne "Eclat de lune" qui s'est terminée dans le supplément "Les joyaux de Pôle". Vos joueurs ont sans aucun doute sauvé Tanæphis et sont depuis longtemps considérés comme des héros sur tout le continent.

Il est aussi possible que vos joueurs soient fusionnés et que les dangers de ce continent ne soient plus vraiment à leur goût. Qu'à cela ne tienne, ce supplément est le premier d'une nouvelle série qui mènera vos joueurs à des centaines de kilomètres du continent où ils sont nés.

Les guildes et les sociétés secrètes qui vous allez découvrir ne sont pas vraiment différentes de leur version d'il y a quinze ans et un maître de jeu imaginatif pourra sans aucun doute utiliser ce livret pour créer aventures et scénarios même si ses joueurs vivent encore dans la précédente période.

Il ne me reste qu'à vous souhaiter bonne chance...

Crédits

Création: Croc, Jeff, G.E. Ranne et Stéphane Bura

Mise en page: Croc

Dessins: Alberto Varanda

Plans, animaux et cartes: Philippe Masson

Logo: Stéphane Enjolras

Fond: Stéphane Enjolras

Couverture: Frank Frazetta

Corrections: Guillaume Delafosse



Sommaire



Préface

"Ca commence comme un conte de fées" dit Cercius. "C'est un petit garçon..."
"Ah, non !" hurla Véra. Miis lui mit un coup de coude, mais la petite fille reprit. "Si c'est un conte de fées, ça commence par "Il était une fois" !"
"D'accord" reprit Cercius. "Il était une fois un petit garçon, qui vivait avec sa sœur dans un magnifique palais. Le petit garçon était l'empereur d'un immense royaume. Et chaque jour, les courtisans venaient dans sa chambre et lui disaient comme le peuple était heureux et comme son empire s'étendait de l'océan au désert..."
"C'est nous, ça !" cria Vera. "C'est les Vorozions !"
"Mais ce que t'es bête !" s'écria Miis, jetant à sa sœur un regard méprisant. Il prit un ton docte, un peu gâché par sa voix enfantine. "On est un empire, mais on a pas d'empereur. On est un peuple libre gouverné par le puissant et sage conseil des Vorhs, et même que notre empire y va pas encore de l'océan au désert. Pas encore. Mais quand on aura buté tous ces sales esclavagistes cannibales de Derigions, on sera les plus fort, et..."
"Les Derigions ne sont pas cannibales, Miis" reprit Cercius. "Tu ne dois pas croire sur parole tout ce qu'on te raconte à l'école. D'ailleurs, le petit garçon dont je vous parle était Derigion. C'était l'empereur de tous les Derigions."
"Un De-ri-gion !! Bééêh !!!" hurla Véra. "Je veux pas de conte avec un De-ri-gion."
"Mais c'était un Derigion très gentil" dit le vieil homme. "Il avait dix ans et il aimait bien jouer avec des toupies. Comme toi, Véra. Sauf que quand son père l'empereur est mort, il est devenu empereur à son tour. Il voulait être un bon empereur et rendre son peuple heureux. Plus tard, bien sûr, parce qu'à dix ans, il était encore un peu petit. Il n'était jamais sorti de son palais - les courtisans l'en empêchaient, pour sa sécurité. En attendant d'avoir dix-huit ans, il laissait le conseil des nobles s'occuper de l'empire. Tout se passait très bien et, comme je vous le disais, les courtisans venaient le voir régulièrement pour lui raconter des anecdotes sur la vie quotidienne dans le pays. Cette année, la récolte a encore été bonne, disaient-ils. Le peuple a fait une grande fête pour les vendanges, disaient-ils et on a dansé dans toutes les rues, de Durville à Nerolazarevskaya."
"Nerolazarevskaya ?" coupa Miis. "Mais..."
"Chut..." souffla Véra.
"Le petit garçon aurait bien aimé voir tout cela, mais il ne pouvait pas sortir. Comme c'était un enfant sage, il se résignait. Et puis, les courtisans racontaient si bien : partout, la paix et le bonheur règnent, disaient-ils. Les enfants mangent trois repas par jour et chantent vos louanges en jouant, ô puissant empereur. Il souriait quand il entendait ces nouvelles..."
"Comment il s'appelait ?"
"Bert. Bert III : c'était le troisième des empereurs Derigions à s'appeler Bert. Donc, Bert était content que son peuple soit riche et son empire prospère. Quand un jour..."
"Un jour ?" souffla Miis.
"Quand un jour, des acteurs donnèrent une pièce de théâtre dans la salle de bal du palais. C'était une vieille pièce. Elle racontait l'histoire d'un empereur qui se faisait berner par sa cour et qui finissait par se venger cruellement de ses courtisans. La pièce était drôle et Bert riait de bon cœur. Il se retourna vers les nobles, pour voir s'ils s'amusaient comme lui... et il s'aperçut alors de quelque chose de bizarre. Les rires étaient un peu forcés, il y avait dans la salle une atmosphère un peu étrange, qu'il n'arrivait pas à définir."
"Comment ça ?" demanda Véra.
"Les courtisans faisaient une drôle de tête", expliqua Miis.
"Exactement, Miis. Exactement. Les courtisans faisaient une drôle de tête. Bert n'en tira pas tout de suite de conclusions et rentra dans sa chambre jouer avec sa sœur. Mais il y avait quelque chose de changé en lui. Et les jours suivants, pendant les dîners ou les promenades avec les courtisans, il ouvrit grand ses oreilles et ses yeux. Il écouta les intonations, les sourires, les paroles. Il observa les regards et les attitudes. Et le doute commença à naître et à grandir. Il décida alors d'agir. Un jour, alors qu'il y avait une fête au palais, il fit venir secrètement des gladiateurs dans sa chambre et leur demanda de lui raconter comment était l'empire."
Les enfants observèrent un court moment de silence, puis parlèrent en même temps.
"Et alors ?"
"Alors les gladiateurs lui racontèrent. L'empire Derigion n'était plus qu'un souvenir. L'ennemi était aux portes de la ville et autour de la cité, le pays était ravagé par la guerre et la famine. A l'intérieur même de la capitale, les gens mouraient de froid et de faim tous les jours. Ceux qui avaient encore une parcelle de pouvoir, administratif ou financier, tyrannisaient le peuple et volaient dans les caisses de l'Etat - enfin, ce qu'il en restait. Ces petits chefs étaient, la plupart du temps, les courtisans que Bert connaissait depuis si longtemps..."
"Pauvre Bert" soupira Véra. "Il a dû être si triste."
"Oui, il l'a été. Mais il fallait aussi qu'il fasse son devoir. Alors, sans rien dire, il s'est allié avec les gladiateurs et avec les nobles qui lui restaient fidèles. Il s'est assuré de la loyauté de sa garde personnelle et il a préparé son coup d'Etat."
"Le coup d'Etat de son propre empire..." souffla Miis.
"Oui. Et à un dîner où assistait toute la cour, il a fait arrêter le plus puissant des nobles corrompus, celui qui avait le plus d'alliés. Et il l'a fait exécuter. Les courtisans étaient stupéfaits... Il en a profité. Il a fait un discours expliquant qu'il reprenait les rênes du pouvoir. Il a pardonné à tous les autres, n'a effectué aucune arrestation à part ce premier noble, mais leur a bien fait sentir qu'il fallait maintenant qu'ils filent droit."

"Sinon, crac !" dit Miis, ravi. "La tête coupée !"
"Et la première chose qu'a faite Bert a été d'envoyer des messagers voir les ennemis pour conclure une trêve, afin qu'il n'y ait plus la guerre. Là, on va voir si tu révises bien tes leçons, Véra. C'était qui, ces ennemis qui envahissaient le pays ?"
"Ben heu... les vilains Pôrads ?"
"Piorads, Véra. Non. Enfin oui, mais ce n'était pas les plus importants. Le véritable ennemi de l'empire Derigion, celui qui envahissait son territoire, c'était nous. Les Vorozions."
Véra eut un haut-le-cœur. "Mais non ! On est pas les ennemis, nous ! C'est eux !"
"S'ils sont nos ennemis, nous sommes les leurs..."
Le regard de Véra montra clairement qu'elle ne saisissait pas.
"Ce n'est pas grave. Reprenons : une première trêve fut conclue mais elle ne dura pas longtemps. Depuis, il y a eu des moments de paix et des moments de guerre..."
"Attends Cercius" interrompit Miis. "C'est une histoire vraie ? C'est vraiment arrivé, l'histoire de Bert ?"
"Bien sûr ! C'était en 1036, il y a juste 15 ans. Bert a 25 ans maintenant et il est toujours empereur. La situation à Pôle s'est un peu améliorée, mais ce n'est pas encore la panacée. Bert est en négociation pour signer la paix, mais c'est très difficile."
"Pourquoi ?" demanda Véra, les yeux écarquillés. "Pourquoi on arrête pas de lui faire la guerre, puisqu'on sait que c'est un gentil ?"
"Ca, Véra, c'est un éternel problème. Il y a beaucoup d'intérêts en jeu dans une guerre. Beaucoup de gens qui n'ont pas envie que ça s'arrête. Et puis il est plus facile d'attiser la haine que de calmer les esprits. Regarde ce qu'on vous dit à l'école ! Que les Derigions sont cannibales... Les gens aiment haïr. Ils aiment tuer. Ils aiment avoir un ennemi..."
"Ils sont méchants."
"Oui, Véra. Les gens sont méchants. Mais parfois, leurs méchancetés sont tellement énormes qu'elles s'annulent entre elles. Parfois, les méchants se trahissent eux-mêmes. Et là, il y a un tout petit espoir. Comme dans l'histoire de Bert..."

Le coup d'état de Bert III (voir nouvelle ci-dessus) et sa reprise de pouvoir font l'objet d'un grand scénario, *L'éveil*, paru dans le Casus Belli Spécial Scénarios (Hors Série n°8, de Juin 93, encore en vente dans les meilleures pharmacies). Il peut se jouer, au choix, complètement indépendamment du reste ou comme épilogue à la campagne *Eclat de Lune* et comme introduction à cette extension et à celles qui suivent.

Nota Bene :
Ce que ne sait point Cercius, dans cette nouvelle, et ce que ne sait d'ailleurs personne sauf le précepteur de Bert et les joueurs s'ils ont joué *L'éveil*, c'est que Bert III est porteur d'arme. Il s'agit là du secret le mieux gardé du monde : en effet, la loi Derigion interdit à tous ceux qui occupent un poste important dans l'empire d'être porteur d'Arme sous peine de mort immédiate. Si Bert était découvert, il serait aussitôt exécuté.

Sneaker, Arme secrète de Bert III

(et de bien des empereurs Derigions avant lui) :

Type : Epée Longue (Dommages: G, AN+10%)
Coût : 170

Pouvoirs	**Type**	**Numéro**	**Coût**
Attaques normales multiples	Pr	57	35
Point faible	Pr	83	25
Volonté accrue	Pr	95	40
Artisanat Derigion	Sec	05	10
Aura de confusion	Ex	16	20
Com. longue distance	Ex	34	10
Disparition	Ex	48	15
Désir Exacerbé Réputation	Lim	15	-5

Quinze ans plus tard...

Nous entrons, avec cette extension, dans une nouvelle période de Bloodlust.
Bloodlust, The Next Generation ? Bloodlust, le retour ? Bloodlust revient et il n'est pas content ? Choisissez vous-même le titre... La boite de base de ce jeu décrivait le monde en l'an 1031 Ap. Neinnes. Si nous supposons que votre équipe a mis à peu près cinq ans pour jouer *Eclat de Lune*, la campagne qui court sur les cinq premières extensions, nous étions à la fin des *Joyaux de Pôle* (la cinquième extension) en 1036 Ap. Neinnes. C'est également en 1036 que Bert III a réussi son coup d'Etat.
Et hop, un saut dans le temps : dès la première page de *Frères de la Nuit*, l'extension que vous tenez dans les mains, nous nous retrouvons en 1051 après Neinnes. C'est-à-dire, comme l'indique le titre, quinze ans plus tard.

Pourquoi ?

Nous nous efforçons de créer, dans Bloodlust, un monde avec une chronologie et une histoire. Donjons et Dragons, par exemple, et cela est dit sans aucune animosité, est un monde statique. Le monde n'est pas décrit à une certaine date : il est, quoi que fassent les joueurs, à peu près immuable. Que ce soit quinze ans avant ou cent ans après, il y a en gros les mêmes monstres, les mêmes armes, les mêmes coutumes et les mêmes villes...
Ce n'est pas le cas dans Bloodlust. Tanæphis a un passé - l'hiver éternel, les Elfes, les Nains, les Orques, leur disparition, la montée en puissance des humains, etc. - ; un présent - le scénario que vos joueurs sont en train de jouer - et un futur - vous verrez bien ! Chaque scénario dure un certain temps et ce temps doit pèser sur vos personnages : les porteurs vieillissent, les Armes

prennent de l'expérience et, surtout, le monde change. De nouveaux rois, de nouvelles alliances, de nouvelles guerres, des PNJ morts de vieillesse ou ruinés... Et même une technologie qui évolue, lentement mais sûrement.

L'intérêt de créer une histoire de Tanæphis est, bien sûr, de faire participer vos joueurs aux grands événements de cette histoire. La campagne *Eclat de Lune* a permis, tout simplement, de sauver le monde, *L'Eveil* vous permet d'aider au coup d'Etat qui a remis l'empereur légitime sur son trône, etc. Or, pour des raisons de vraisemblance, il ne peut pas y avoir trop de "grands événements historiques" en un court laps de temps. Pour vous donner un exemple, il n'y a de guerre mondiale que toutes les quelques dizaines d'années. Donc, si nous passons quinze ans, c'est parce que nous vous préparons quelque chose. Comme qui dirait un vrai grand événement historique. Suspense...

Et vos joueurs ?

Qu'ont fait vos Armes pendant quinze ans ? Reportez-vous tout de suite à l'aide de jeu *Que font les armes lorsque les joueurs sont absents ?* que vous dénicherez dans *Contes et Légendes*, la sixième extension.

Chronologie des événements

... La suite de la chronologie générale de Tanæphis, que vous pourrez trouver dans la boite de base de Bloodlust, dans le livret 1, des pages 41 à 46. Vous y trouverez la description des principaux événements survenus entre *Les Joyaux de Pôle* (1036) et *Frères de la Nuit* (1051). Personne ne vous empêche, au contraire, de faire jouer des scénarios qui se déroulent pendant cette période... Il y a assez de magouilles politiques et de sanglantes batailles pour faire l'affaire.

1031 - 1036 Ap Neinnes
Des explosions de nature inconnue secouent Œphis, causant des phénomènes de différentes natures : trainées lumineuses visibles à des milliers de kilomètres, chutes de météorites, bouleversement de la danse des trois lunes et donc des comportements astrologiques sur toute la surface du continent. Ces étranges phénomènes prendront fin d'un coup, inexpliquablement, en 1036.

1033 Ap Neinnes
Une crise politique secoue le conseil des Batranobans (voir l'extension *Poussière d'Ange*). Les résultats ne se feront sentir qu'à long terme : la légère crise économique qui suivra donnera le champ libre aux tribus Gadhars, qui en profiteront pour reconquérir certains marchés.

1036 Ap Neinnes
A Pôle, le jeune empereur Bert III, âgé de 10 ans, reprend le pouvoir sur le conseil des nobles et entame des négociations avec le conseil des Vorhs.

Fin de l'année1036
Bert III et le conseiller Vorh Régnus, du conseil Vorozion, signent "la trêve de l'enfant". Celle-ci est supposée durer deux ans, le temps que les deux empires trouvent une solution diplomatique finale à leurs dissensions.

Début 1037
Une attaque Piorad plus virulente que les autres manque d'emporter Pôle. Une partie de la muraille nord est brûlée. Le Praetor Vorozion Viris, rompant sans vergogne "la trêve de l'enfant" voit là l'occasion d'emporter enfin la capitale Derigion et fait marcher ses troupes (stationnées à 10 polacs au sud de Colpocèle) sur Pôle. Bert III se montre pour la première fois au peuple de Pôle et fait un discours demandant l'union sacrée contre les Vorozions. La bataille a lieu à 3 polacs au sud de Pôle - jamais une force armée Vorozion de cette importance ne s'était tant approchée de la cité. Les deux armées s'anéantissent mutuellement et le Praetor Viris est obligé de reculer.

1037-1040
Après le coup "d'éclat" de Viris, le conseil Vorozion est à son tour secoué par une crise politique : les partisans du "Grand empire", conduits par le Praetor Viris et favorables à la prise de Pôle s'opposent aux partisans de la paix, représentés par le conseiller Régnus. Aucune décision n'est prise et les armées Vorozions restent sur leurs positions.
Ce relatif calme permet à Bert III de reconstruire la muraille nord et d'entamer une lutte acharnée contre les Piorads.

Au sud, les porteurs d'Arme Gadhars sont chassés de la jungle et partent à l'aventure. D'étranges rumeurs courent sur la population noire : on dit que dans la jungle, la magie renaît... Aucune manifestation évidente de cette sorcellerie n'est cependant repérée par les envoyés Batranobans venus étudier le problème.
Une évidence pourtant : les Gadhars continuent leur politique commerciale plus agressive et se font de plus en plus nombreux sur les routes de Tanæphis... au grand déplaisir des habitants de Durville.

Hiver 1040
Le conseiller Régnus périt dans un déplorable accident. Son parti crie à l'assassinat, mais rien n'est prouvé. Son remplaçant, Maesar, est favorable au "Grand empire".

1041-1046
La "Campagne des Bosquets". Les Vorozions reprennent leur lente avancée vers Pôle, mais l'apparition de Bert III a galvanisé les populations et la résistance sur le terrain est efficace et sanglante. Une lutte mètre par mètre, de village en village et de fossé en fossé, avec de la part des Derigions une résistance acharnée. Devant le nombre de Vorozions tués, le parti de la paix, conduit par le fils de Regnus, agrandit son influence au sein du conseil mais la population, mal informée et persuadée que les Derigions sont des monstres, reste très favorable à la guerre.

Bert III dirige la résistance et, à la tête de sa garde impériale, conduit même parfois ses armées au combat. Sur un autre front, il entame des négociations avec des tribus Thunks. A partir de 1043, les contacts avec certains chefs Thunks importants sont assez poussés pour que Bert puisse leur envoyer des armes et même des régiments afin de les aider dans leur lutte contre les Piorads. Se crée ainsi, dans les montagnes du nord, un "deuxième front" et les attaques des Piorads sur Pôle se font plus sporadiques...

1047
Cillon, fils de Regnus, réussit à faire démettre le général Viris de ses fonctions. L'avancée des troupes Vorozions est stoppée et le conseil des Vorhs reprend des négociations avec Bert III. Une nouvelle trêve est signée.

1047-1050
Si le parti de la paix reste majoritaire au conseil, la trêve est parfois rompue par des éléments "incontrôlés" - Praetors furieux, populations Vorozions avides de nouveaux territoires et attirées par les "fabuleuses richesses" Derigions, qui font çà ou là quelques petits massacres et annexent quelques petites villes.
La "paix" est cependant favorable à Pôle, où le commerce reprend de plus belle.
Dans les montagnes du nord, la vieille haine ancestrale Piorads/Thunks, attisée par l'aide des Derigions aux montagnards, a redoublé. Les routes du nord deviennent très dangereuses et seuls de petits groupes bien armés peuvent s'y risquer. Les routes commerciales sont coupées et les quelques marchands assez courageux ou inconscients pour faire quand même la liaison entre Pôle et les montagnes reviennent soit morts, soit très fortunés... A cause de la guerre, les prix ont monté !

1050
Le parti de la paix est renversé au conseil Vorozion, mais les conseillers restent cependant très divisés. Une offensive est de nouveau lancée, mais les armées Vorozions évitent Pôle et s'attaquent aux territoires mal défendus du sud-est.

1051
Aujourd'hui...
Bert III a maintenant 25 ans. Toujours poussé par le désir d'établir une paix durable avec les Vorozions, il a repris des négociations serrées dont on chuchote qu'elles seraient en train d'aboutir. Des espions "bien informés" sous-entendent même qu'un mariage entre Lætitia, la sœur du jeune empereur et un important conseiller Vorozion serait en discussion... Un mariage politique bien sûr, au retentissement "médiatique", qui ferait grand effet sur la population.
Tanæphis est cependant, comme toujours, ravagé par la guerre... Et confrontés à la violence inhérente aux Armes et aux pulsions sanglantes menées par le ballet des lunes, les quelques espoirs de paix semblent bien ténus...

Quels changements depuis 1036 ?

Malgré les quelques événements décrits ci-dessus, l'aspect général du continent n'a pas beaucoup évolué et tout le background décrit dans les dernières extensions est - heureusement ! - toujours valable. Quelques nuances cependant, pour la plupart sans grande importance, que vous pouvez si vous le désirez ajouter à vos descriptions...

• Pôle
Pôle, la capitale de l'empire Derigion et la capitale politique et culturelle de tout Tanæphis est longuement décrite dans l'extension *Les Joyaux de Pôle*,.
Tout le background de cette extension est encore valable, il est même indispensable (si vous n'achetez qu'une extension, il faut que ce soit celle-ci) pour comprendre la belle cité et l'ambiance générale du monde de Bloodlust.
Seuls changements dans la ville depuis 15 ans : l'avènement de Bert III, une renaissance du patriotisme et une légère remontée de la prospérité.

L'avènement de Bert III
Au début de 1037, à l'attaque menée par le général Viris, les habitants de Pôle se sont aperçus avec stupéfaction qu'ils avaient un empereur... La victoire de celui-ci contre les Vorozions (enfin, l'arrêt de l'offensive de Viris) lui a donné aussitôt une immense popularité, comme n'en avait jamais connu aucun empereur Derigion depuis à peu près 300 ans.

Bert III n'est pas "le chef" de Pôle : la cité est trop compliquée, les chefs de quartier ont trop de pouvoir, les milices locales sont trop fortes, les administrations trop corrompues, les guildes trop puissantes, les Sociétés Secrètes trop mystérieuses, les sous-sols trop profonds et... le bordel ambiant trop grand. Prendre réellement le pouvoir sur la ville est un travail de Titan et si le jeune homme s'y emploie activement, il ne devrait pas arriver à un résultat convenable avant quelques dizaines d'années... à moins d'un miracle.

Bert possède cependant le pouvoir diplomatique (c'est lui qui mène les négociations internationales), la plus grande partie du pouvoir militaire (les armées lui obéissent dans leur plus grande majorité... en tous cas pour ce qui est des campagnes à l'extérieur de la capitale) et surtout, une immense aura. Il est l'espoir de tous les pauvres et de tous les jeunes qui le divinisent presque (son effigie se vend dans tous les marchés) et les rumeurs les plus folles courent sur son compte... Le fait qu'il soit l'homonyme du premier empereur Derigion, Bert de Neinnes, ne fait qu'attiser ces rumeurs et les voyantes de quartier sortent des prédictions (dont personne n'avait jamais entendu parler auparavant) affirmant qu'il reconstruira l'empire...

Le retour du patriotisme
Un détail, mais que les joueurs sentiront dans leurs conversations de bar : les Derigions sont de nouveau fiers de l'être et parlent de "l'empire" comme au bon temps de l'impératrice Villæssa. Dans les campagnes, les villageois et les nobliaux ruinés se révoltent contre les envahisseurs de tout poil.

Une légère remontée de la prospérité

Y'a pas à dire, un peu de paix, cela fait du bien... Pôle a toujours été la capitale commerciale du continent et cette tendance ne fait que s'accentuer. Les échanges commerciaux du Grand Bazar ont augmenté d'à peu près 20% depuis 15 ans et nombreux sont les marchands qui ont fait fortune.

• Les Gadhars

La magie
Depuis la réapparition de Sunbeam et l'arrivée d'Alou, l'héritier de Wattanani (voir l'extension *Poussière d'Ange*), une sorte de conscience de leur potentiel et de leur histoire semble secouer l'inertie séculaire des tribus

Gadhars. Depuis longtemps lié à la magie, ce peuple renoue avec des traditions anciennes de contrôle du fluide...

Les Armes-Vives ayant comme particularité de dévorer ce fluide, les Gadhars, qui ne les ont jamais tellement appréciées, commencent à les considérer comme des entraves dangereuses à l'ordre naturel. Pour ne pas entraver l'usage de la mana, les porteurs d'Arme ne sont donc plus les bienvenus dans la jungle et les porteurs Gadhars sont aimablement, mais fermement, invités à aller chercher fortune ailleurs.

Selon les coutumes des tribus, un porteur d'Arme récalcitrant peut être paisiblement reconduit à la "frontière" ou longuement torturé avant d'être jeté aux fourmis rouges.

Le commerce
Ce regain de confiance en eux-mêmes engendré par le retour de leurs légendes pousse également les Gadhars à sortir de leurs frontières. Le commerce de la Siffan[3] est florissant et de nouveaux parfums apparaissent : Siffan-cerise ou Siffan-pomme. La consommation augmente, les prix baissent et tout le monde est content. C'est d'ailleurs *le* sujet de conversation favori des tavernes "Vous avez vu ? Le prix de la Siffan a baissé !" "Dans ce cas, une autre, tavernier...". C'est beau, l'ambiance fraternelle des auberges de Bloodlust...

Avec l'argent rapporté par la Siffan, les Gadhars ont investi dans d'autres secteurs. Dans le centre du continent, certain ont commencé à créer de grandes exploitations de lin et de coton, qui sont ensuite tissés dans les manufactures de Pôle. Les Sekekers n'apprécient que peu ces incursions sur leurs territoires et font régulièrement des razzias, ce qui donne dans le coin une ambiance un peu "conquête de l'Ouest" avec les Gadhars dans le rôle des cow-boys et les Sekekers dans le rôle des Indiens. Les Gadhars ont quand même ainsi créé une "Route du Lin" et leurs tissus vendus à Pôle sont moins colorés, mais bien moins chers que ceux des Batranobans... qui n'apprécient pas la concurence.

Ils l'apprécient encore moins quand il s'agit d'épices. Les épices sont, vous le savez, la chasse gardée des Batranobans. Or, scandale absolu : quelques Gadhars "nouveaux riches" commencent à se porter acquéreurs de champs d'épices... après que deux ou trois eurent changé de main, le conseil Batranoban a fait passer une loi en quatrième vitesse interdisant de vendre un champ ou une patente de commerce d'épice à un non-Batranoban. Comme vous imaginez, les fraudes sont légion.

· La technologie

Seuls changements importants : la découverte de l'imprimerie, pour l'instant utilisée à tout petit régime (voir Guilde des écrivains) et l'apparition de quelques montgolfières.

Qui veut la guerre ?

Petit aperçu diplomatique des forces en présence...

Les Vorozions et les Derigions doivent-ils faire la paix ? Autour de cette question apparemment simple, de nombreux intérêts sont en jeu. Une description très rapide vous aidera à comprendre "l'état du Monde en 1051"... N'hésitez surtout pas à vous en servir comme base de vos scénarios.

Chez les Derigions

Tout le monde devrait être pour la paix... Et pourtant, certains nobles sont nostalgiques du temps où l'empereur était inexistant et où ils avaient tout pouvoir dans un monde en décomposition. La paix ne ferait qu'accentuer le pouvoir de Bert III à leur détriment... Il y a donc toujours à Pôle quelques complots en cours pour faire échouer les négociations ainsi qu'un ou deux complots pour faire assassiner Bert. N'hésitez pas à y impliquer les joueurs en les faisant engager par un parti ou un autre...

Chez les Vorozions

Politiquement, deux partis principaux :
- Celui de "la Paix", conduit par le conseiller Vorh Cillon. Il ne s'agit pas chez les partisans de la paix seulement d'un désir humanitaire : à leur avis, la destruction de Pôle porterait un coup fatal au commerce et, à moyen terme, à la prospérité de tout le continent. S'ajoute à cela, chez ces Vorozions la plupart du temps bien éduqués, un respect de la culture et des beautés de Pôle... qui disparaîtraient dans une guerre totale.
- Celui du "Grand empire", rejoint par de nombreux Praetor. A l'amour de la conquête s'ajoutent des motifs plus terre à terre : la paix réduirait le pouvoir et l'influence de l'armée, il n'y aurait plus de pillage, etc. Chez beaucoup de membres de ce parti, l'ambition ne s'arrête pas à Pôle : l'invasion de la ville serait le premier pas vers la conquête du territoire Batranoban.

Chez les Batranobans

Là encore, deux opinions principales :
- Certains verraient d'un bon œil la disparition ou du moins l'affaiblissement de Pôle, qui ferait de Durville le premier centre commercial du continent.
- D'autres, sans doute plus sages, pensent que Pôle est un utile tampon entre eux et les ambitions des Vorozions... et espèrent que la ville tiendra !

1: Pensez à la guerre de Vendée en 1793...
2: Pensez à l'Afghanistan...
3: La seule boisson alcoolisée, extraite d'une baie Gadhar, qui par son goût et sa saveur réussit à faire concurrence à la bière sur toute la surface du continent.

Discours impalpables

ou quelques règles de communication liées aux Armes

Dix mille Armes-Dieux se promènent sur la surface de Tanæphis. Une véritable petite population, avec ses règles de conduites, ses rumeurs et ses modes de communication. La manière dont les Armes se parlent, la manière dont elles se cachent ou se craignent sont des choses essentielles à savoir pour mener à bien un scénario, si vous êtes maître de jeu, ou pour mieux comprendre votre personnage, si vous êtes joueur.

Quelques rappels utiles

Une Arme n'a pas de voix. Quand elle "parle", ses paroles résonnent dans le cerveau de l'humain ou dans la conscience de l'Arme à laquelle elle s'adresse et sont donc inaudibles à ceux auxquels elle n'a pas choisi de s'adresser.

Deux exceptions à cette règle :
- Si l'arme est dotée d'une bouche : elle peut alors choisir de parler de manière audible pour les oreilles humaines et pour les Armes. Le mode de communication télépathique lui est cependant toujours ouvert.
- Quand l'Arme contrôle son porteur. Elle contrôle alors également ses cordes vocales et peut, littéralement, parler par sa bouche. Si le contrôle est réussi, elle imite exactement les intonations et les expressions émotionnelles du porteur au point qu'il est impossible, même pour quelqu'un de très proche, de se rendre compte de la supercherie.

Le porteur peut aussi choisir librement de dire ce que lui souffle son Arme, sans qu'aucun jet de contrôle soit nécessaire.

Une Arme ne peut parler à un humain que si celui-ci la tient à la main ou si celui-ci se trouve à une distance de moins de 25 cm.

D'où la plus grande terreur des Armes : être perdue dans un coin (eau, lave, souterrain) où personne ne risque de passer à 25 cm pendant des siècles, voire une éternité... et où elle ne pourra donc faire connaître sa présence ou retrouver un nouveau porteur.

Une arme peut parler à toutes les autres Armes dans un rayon de 50 m.

Elle peut choisir de parler à toutes les Armes présentes dans ce rayon, seulement à certaines d'entre elles ou seulement à l'une d'entre elles. Les Armes qui réceptionnent le message ont le choix, ou non, "d'ouvrir" le cerveau de leur porteur pour que celui-ci le perçoive également.

A noter : contrairement à ce que doivent penser certains - mauvais - maîtres de jeu, une Arme ne s'exprime pas forcément d'une voix métallique ou monocorde. Elle ne s'exprime pas forcément non plus avec un langage de 50 mots (dont foncer, baiser, fuir, boire et le fameux "Je frappe"). Une Arme a autant d'intonations possibles qu'un humain. Sa voix peut être amusée, enthousiaste, en colère, haineuse, ironique, tendre, affectueuse, rassurante (mais si !). Il y a des Armes cultivées, qui parlent avec des phrases complexes, en citant des poèmes, il y en a qui sont raisonneuses, d'autres qui forment éternellement des plans compliqués et foireux, etc.

Se faire toute petite petite

Quand une Arme se tait, elle est indétectable. Une Arme n'a aucun moyen particulier de "sentir" qu'il y a une autre Arme dans le secteur si celle-ci n'est pas visible et ne lui adresse pas la parole. De même, quand une Arme s'adresse à une autre, celle qui reçoit le message ne sait pas d'où vient ce message.

Parfois c'est évident : par exemple, si votre joueur vient de gifler un gros Piorad, que celui-ci a à la main une morningstar démesurée parcourue de petites étincelles rouges et qu'il entend, alors que le Piorad se tourne vers lui, "Je vais te crever connard !", l'origine du message est facile à découvrir. Parfois, c'est plus subtil : dans une pièce où se trouvent plusieurs porteurs d'Arme, si votre joueur entend une voix dans sa tête, elle peut venir de n'importe laquelle des Armes dans la salle... ou même hors de la salle, puisque le rayon est de cinquante mètres.

Compliquons encore les choses : une Arme peut mentir. La voix peut dire "Je suis l'épée longue du Praetor qui est devant vous, ouvrez la porte de la prison qui est sur votre gauche" et ne pas être l'Arme du Praetor (elle est en fait la dague cachée dans la botte du prisonnier enfermé dans la prison là, sur la gauche). Une Arme peut ainsi donner des ordres ou engager vos joueurs pour une mission en faisant croire qu'elle est "quelqu'un" alors que ce n'est pas le cas. De beaux ennuis en perspective.

Une Arme qui a le pouvoir Disparition peut s'adresser à d'autres Armes alors qu'elle a "disparu", sans que les joueurs puissent ainsi découvrir d'où vient la voix. Ainsi Sneaker, l'Arme de Bert III, l'empereur des Derigions, parle parfois à d'autres Armes sans que celles-ci ne se doutent que l'empereur est porteur d'Arme.

Ajoutons qu'il impossible, *par la vue*, de découvrir si une Arme est une Arme-Dieu ou non. La petite dague moche dans la main de l'esclave, là, devant vous, peut être une Arme-Dieu ou pas : tant qu'elle n'aura pas parlé ou utilisé un pouvoir, il vous sera impossible de le savoir. Plus subtil, le contraire : supposez que vous ayez devant vous une immense épée à la garde incrustée de pierres précieuses, avec gravé sur la lame le dessin d'une tortue à cinq pattes, le tout d'un noir d'ébène avec le dessin d'Œphis ascendante bien visible, vous en déduisez quoi ? Que c'est une Arme-Dieu ?

Vous vous trompez peut-être : quelqu'un, pour se faire respecter ou monter une escroquerie quelconque, a pu prendre une épée parfaitement banale, la peindre en noir, graver dessus le dessin de la tortue, peindre Œphis ascendante et le tour est joué.

On raconte même... mais cela est sûrement une

légende, que les Armes peuvent monter ce genre d'escroquerie pour cacher le fait qu'elles ne sont plus des Armes. Si par exemple l'esprit du "Dieu" était dans un bracelet et que pour le cacher, le "Dieu" faisait brandir à son porteur une hache, tout le monde prendrait pour acquis que la voix vient de la hache et non du bracelet...
Mais tout cela n'est que pure spéculation. On sait bien que les dieux ne s'incarnent que dans les armes... n'est-ce pas ?

La vitesse de communication et les réseaux

On dit, sur Terre, que les rumeurs vont plus vite que le vent. C'est encore plus vrai dans le monde de Bloodlust, où les informations vont plus vite que le son...
La télépathie, même si les Armes n'ont qu'un rayon de 50 mètres pour communiquer, est en effet un moyen plus rapide que la voix. Prenons l'exemple d'un champ de bataille, où une des armées a pour mission de faire prisonnier quelqu'un de l'autre camp. Si celui-ci s'enfuit ou essaye de faire une percée à un endroit précis, l'information (de 50 mètres en 50 mètres) sera transmise en quelques secondes à tous les porteurs d'Arme du camp... qui réagiront ainsi à une vitesse inconcevable pour un humain.

Encore plus efficace : les réseaux. Les Armes en pierre d'Œphis sont en "réseau", c'est-à-dire qu'elles peuvent toutes communiquer entre elles sur tout le continent, quelle que soit la distance. Il existe un réseau équivalent pour les Armes en pierre de Taamish et un autre pour celles en pierre de Nænerg. Chaque réseau contient une centaine d'armes, et toutes les armes en pierre de lunes sont réunies dans une Société Secrète appelée l'Eclipse de Lune (voir le chapitre consacré à ce groupement dans la présente extension). Ces réseaux sont des entités extrêmement puissantes... par leur seule capacité à transférer instantanément une information. Ce sont des "machines" à espionnage ou à recherche inégalées et elles donnent un atout presque imparable à celui qui les contrôle.

Politesse, émotions et relations

Il n'y a pas de coutumes générales de politesse valables pour les dix mille Armes. Les caractères sont trop disparates, les niveaux de conscience trop différents. En bref, les Armes ne sont pas forcées de se dire bonjour quand elles se rencontrent, elles n'ont pas de code de préséance : une Arme Mineure n'est pas tenue de saluer une Arme Majeure ou autres bétises de ce genre. Ce qui ne veut pas dire que les Armes sont indifférentes, au contraire. Rappelons-le : le jeu est au contraire fondé sur les émotions entre les Armes ou entre les Armes et les personnages.

Un atout de role-playing sur lequel la plupart des maîtres ne jouent pas assez. On voit trop, au fil des parties, de joueurs pour qui leur Arme n'est qu'un moyen... et à l'inverse, d'Armes jouées par le maître de jeu pour lesquelles leur porteur n'est qu'un pantin à jeter après usage. Ce ne devrait pourtant pas être le cas. Une Arme a des sentiments. Ce n'est même que cela : une boule de puissance et d'émotions brutes, imprévues, difficilement canalisables.
Les Armes aiment : leurs porteurs, un autre humain brièvement rencontré ou une autre Arme, ou plusieurs autres Armes. Cela devient alors un sentiment profond, complet, possessif. Elles haïssent aussi, avec la même force, parfois sans raison, comme cela, sur un coup de tête. Elles peuvent être jalouses, tristes, rieuses et sont très souvent imprévisibles : une Arme peut très bien tuer 300 personnes sur le champ de bataille et gonfler son porteur pendant six mois pour trouver la poupée en bois dont le petit esclave Gadhar, oui, celui-là, a envie. Eh oui. Une Arme peut être capricieuse.

En résumé, les Armes aiment nouer des relations. Un maître de jeu doit avoir toujours trois règles à l'esprit :

- Quand une Arme a gardé un porteur pendant assez longtemps - ce "assez longtemps" dépend des aventures et des moments qu'ils auront vécus ensemble, bref, c'est selon l'appréciation du maître de jeu -, elle commence à ressentir des sentiments pour lui. De *vrais* sentiments. La plupart du temps, il s'agit d'affection, une affection qui, au fur et à mesure que le temps passe, se transforme en véritable amitié.
Une Arme arrivée à ce point est capable de faire des sacrifices pour garder son porteur en vie : renoncer à aller à la recherche d'un trésor alors qu'elle a un désir de richesse exacerbé, éviter de se jeter à corps perdu (ou à porteur perdu) dans un combat visiblement fichu d'avance, etc. Elle n'est pas obligée de le faire, elle ne le fera pas systématiquement, cela ne changera pas son caractère, etc, mais cela permet de constituer des couples porteur/Armes qui durent un peu plus longtemps que trois séances.

Les Armes ont-elles un langage ?

Nous avons reçu des lettres demandant si les Armes communiquaient entre elles avec un langage spécial ou par un transfert d'émotions ou de concepts qui serait inconnu aux humains et qu'elles traduiraient ensuite en paroles pour que leur porteur les comprennent.
La réponse est non. Les Armes ne se souviennent plus de leurs origines et, si les êtres qu'elles étaient "avant" avaient un langage spécifique, elles l'ont oublié.

Cette absence de langage à elles est une des raisons pour lesquelles les Armes cherchent si profondément à s'identifier aux hommes. Il leur arrive de ressentir des émotions et des désirs profondément inhumains... qu'elles ne parviennent pas à expliquer ou à exprimer parce qu'il n'y a pas de mot, pas de concept dans le langage humain qui y corresponde. Les armes expérimentent alors toute la palette des émotions possibles de leurs porteurs, désespérément, pour essayer de trouver un sentiment équivalent à ce qu'elles ressentent... Parfois, les siècles passent sans qu'elles y réussissent et on voit ainsi des Armes perdues dans une orgie de violence, alors qu'elles sont en réalité à la recherche de "quelque chose en elles"...

Ces sentiments peuvent être, mais cela est plus rare, autre chose que de l'amitié : de l'amour (avec tous les problèmes de jalousie et de possessivité que cela implique) ou de la haine, parfois inexpliquée. Une Arme qui ressent de la haine pour son porteur peut évidemment s'arranger pour le tuer... mais ne le fera pas systématiquement. Une Arme peut apprécier du moins pendant un certain temps, une certaine relation sado-maso avec son porteur : après tout, la haine est une émotion...

- Le porteur ressent aussi quelque chose pour son Arme. Là, le maître de jeu doit aiguiller un peu le joueur. Qu'il lui demande de temps en temps "Qu'est-ce que ton personnage ressent pour son Arme ?", l'aider un peu "Tu es fasciné par cet être au fond de toi... Tu te rends compte que tu aimes entendre sa voix" (ou au contraire "Tu détestes entendre sa voix, elle te fait vomir...", etc.). Quand l'Arme commence à ressentir quelque chose pour le porteur, lui expliquer et lui dire qu'il ressent ces sentiments comme une présence rassurante, etc.

- Les Armes ressentent des sentiments les unes envers les autres. Il faut copier sur les humains. Quand vous rencontrez quelqu'un, vous n'êtes à peu près jamais indifférent à son égard. Vous trouvez qu'il a une bonne tête ou une sale gueule. Si vous êtes amené à le fréquenter plus longtemps, ces sentiments s'affinent : amitié, agressivité, entente cordiale sans plus, légères dissensions, franche haine ou amour torride. C'est la même chose pour les Armes. En pire, car leurs vies et donc leurs relations, peuvent durer des siècles.
Ce qui nous amène au chapitre sur le passé des Armes.

Le passé des armes[1]

Durant son existence, une Arme a eu l'occasion de rencontrer la majorité de ses consœurs et s'est associée ou opposée de manière durable à au moins une centaine d'entre elles. Les concepts d'honneur, de vengeance, de fidélité et même d'amour qu'elles ont appris des hommes peuvent s'appliquer aux relations entre ces Armes. C'est d'ailleurs une des raisons pour lesquelles elles s'incarnent. De plus, les siècles, loin d'émousser les passions, ne font qu'exacerber ces sentiments, comme si les Armes mettaient un point d'honneur à se forger un caractère.

Ainsi, deux porteurs se croisant dans une rue peuvent être amenés à s'affronter à cause d'une querelle remontant à des milliers d'années ou une Arme peut être secrètement à la recherche de son aimée dont elle a été séparée avant la naissance de l'empire Derigion. Un vieil ennemi peut réapparaître de manière cyclique pour animer un peu une campagne, frappant toujours au moment le plus propice. L'Arme d'un des joueurs peut être engagée dans une vendetta, entraînant ses compagnons de route à la poursuite de son rival (mieux vaut être chasseur que gibier).
Bien sûr, il n'est pas recommandé de laisser le hasard modeler l'histoire d'une Arme, mais pour vous faire une idée, vous pouvez considérer qu'une réussite critique au jet de Réputation signifie que les Armes ont été liées par le passé... pour le meilleur ou pour le pire.

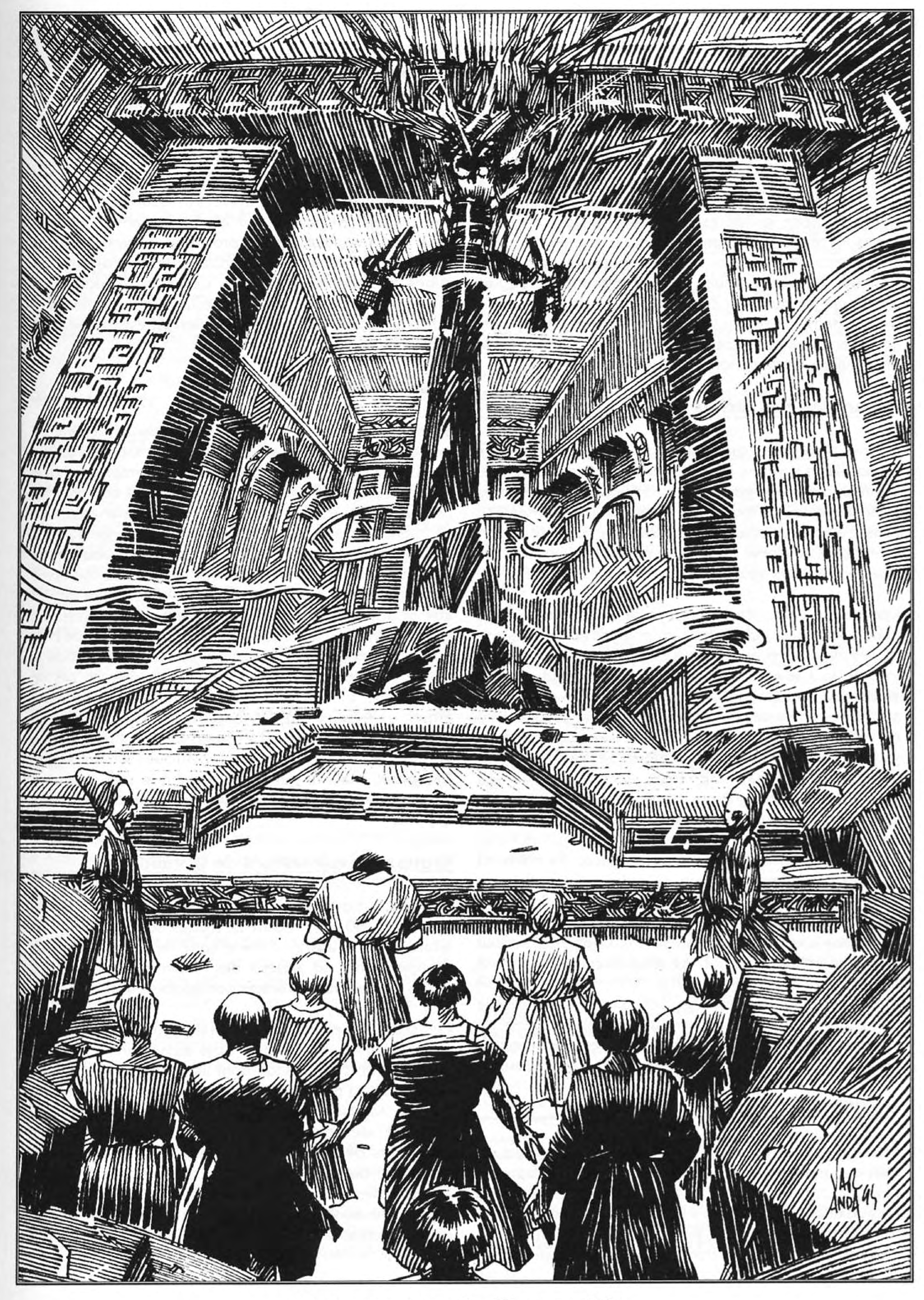
Les promesses

Un seul rituel est respecté par à peu près toutes les Armes : celui de la promesse.
Les armes tendent à accorder la plus grande des valeurs à leurs engagements. Une Arme qui manquerait à sa parole serait boycottée par les autres et, isolée de ses semblables, ne tarderait pas à sombrer dans la folie. Une promesse faite il y a longtemps peut soudain resurgir et gouverner le comportement d'une Arme.
Il ne s'agit pas d'un moyen facile de faire des scénarios : il s'agit d'un engagement profond qui permet de lier les Armes à travers les siècles. Une Arme doit toujours tenir sa promesse. Si cette promesse est faite à une autre Arme, bien évidemment, mais également si cette promesse a été faite à un humain. Si l'humain est mort et si cette mort n'enlève pas à cette promesse toute signification, l'Arme doit remplir son engagement vis-à-vis d'au moins un de ses descendants (fournir une somme d'argent, par exemple).

Pour conclure : une Arme de famille...

Quand une Arme et son porteur font un bon couple, mais que le porteur est "usé" - soit qu'il en ait assez et veuille prendre sa retraite, soit qu'il devienne vieux, soit que le joueur se soit attaché à son personnage et qu'il craigne que "le prochain coup soit le coup fatal"... l'Arme et le joueur peuvent se séparer en toute amitié. L'Arme, avec son nouveau porteur, peut même aller rendre de temps en temps visite à son "ex" et même, pourquoi pas, lui rendre de petits services...
Mieux encore : le porteur peut, s'il a fondé une famille, donner comme héritage son Arme à son descendant, en général son fils aîné (plus rarement sa fille, mais cela arrive). Il est vrai que peu de joueurs prennent le temps de fonder une famille pendant les scénarios. Voici donc quelques manières de tricher :
- Le joueur offre l'Arme à son neveu ou à son cousin, "qu'il a de tout temps considéré comme son fils"
- Le joueur avait une famille avant de devenir porteur d'Arme
- Le joueur avait eu, il y a vingt ans, un fils d'une petite servante Batranoban et ne le savait pas (des scènes de retrouvailles touchantes en perspective : "Mon fils ! Mon père !").
- Ou, mais cela ne marche que pour cette extension, votre personnage a pris sa retraite à la fin de la campagne Eclat de Lune. Dans les quinze ans qui séparent ces deux extensions, il a parfaitement eu le temps de faire un fils...

1: Ce sujet a été plus longuement traité dans le Casus Belli Spécial Scénarios de Juin 1993 (Hors série n°8), p 85, dans "Comment personnaliser vos Armes", une aide de jeu de Stéphane Bura.



Les sectes de Tanæphis

Guilde des cartographes

Parmi toutes les guildes de Bloodlust©, celle des cartographes est l'une de celles qui regroupe les membres les plus courageux et/ou les plus fous. En effet, le but de cette guilde est de fabriquer des cartes de toutes les régions, de toutes les villes et de tous les lieux intéressants de Tanæphis. Autant dire que les régions et les villes les plus connues ont été répertoriées depuis longtemps et que tout ce qui reste à cartographier se trouve dans les régions les plus reculées et les plus dangereuses. Mais avant de connaître les pôles d'intérêt de la guilde, étudions son organisation interne.

Répartition des tâches

Même si les cartographes sont en général des scribouillards myopes et peu entraînés à l'aventure, 75% des membres de la guilde des cartographes sont de gros bastonneurs (ou au moins des gardes du corps émérites). Réussir à faire survivre un vieux scribe de soixante ans en plein territoire Piorad ou Gadhar est un exploit que bien peu d'aventuriers peuvent se vanter d'avoir réussis.

Une fois ces paramètres mis en place, vous comprendrez donc pourquoi la guilde des cartographes abrite sous son aile les aventuriers et les porteurs d'Arme les plus risque-tout de tout le continent. Malgré cela, la guilde tient à garder une attitude tout à fait neutre vis-à-vis de tous les problèmes politiques qui peuvent remuer le coeur même du continent. En n'étant en guerre avec personne, la guilde peut donc se permettre de vaquer à ses occupations sans être trop dérangée par les gouvernements eux mêmes (si ce n'est les hommes de troupe ou les héros à la solde de ces mêmes institutions).

En effet, les cartographes étant curieux, ils finissent toujours par attirer l'attention, ce qui n'est pas vraiment une bonne idée dans ce monde cruel. Ce qui évite en fait qu'ils soient méthodiquement massacrés par les peuplades les plus primitives (Piorads, Gadhars et surtout Sekekers) c'est que l'on ne peut jamais savoir qui accompagne un cartographe. On peut aussi bien rencontrer quatre mauvais gardes aux compétences de combat plus que limitées ou une demi-douzaine de porteurs d'Armes-Dieu qui ont été engagés par la guilde pour escorter un de leurs membres les plus prestigieux.

Equilibre des comptes

Même si les cartes sont des produits rares et chers, la guilde a quelquefois bien du mal à vendre la totalité de ses produits. En fait, on estime que ce sont paradoxalement les cartes les plus communes qui se vendent le plus et qui permettent de monter des expéditions afin de cartographier des régions qui n'intéressent pas grand monde. En fait, ce sont surtout les routes qui sont les plus recherchées, la principale étant celle qui relie l'empire Vorozion aux déserts Batranobans (en passant par Pôle). Les cartes indiquent tous les sites possibles (et probables) d'embuscade et toutes les auberges de la guilde des voyageurs (et autres) qui parsèment la route. Cet ouvrage coûteux en plusieurs parties (la totalité de la route comprend 5 cartes qui coûtent chacune 5000 Cestes) est l'un de leurs best-sellers.

Quartier général de la guilde

Situé en plein centre-ville de Pôle, le quartier général de la guilde est le seul ouvrage fixe que possède la guilde sur tout Tanæphis. Sur cinq étages, les membres les plus vieux de la guilde passent leurs journées à compiler les petites cartes qui leur arrivent en permanence. Le bâtiment comprend aussi une grande auberge où tous les membres de la guilde (les explorateurs) peuvent se reposer entre deux missions. Les plus beaux membres de la guilde des courtisans viennent souvent faire oublier aux permissionnaires ce qu'ils viennent de vivre. La guilde comprend aussi une annexe à la porte sud de Pôle où sont gardées les montures de tous les membres de la guilde (et quelques chevaux supplémentaires en cas de problèmes). Le bâtiment est aussi utilisé pour entasser armes et trésors que les explorateurs ramassent au hasard de leurs voyages. La plupart de ces objets ont une valeur certaine pour les scientifiques et les sages Derigions, mais la guilde ne vend que très rarement d'objets venant de ce grand "musée" improvisé au cours des ans.

Groupe d'explorateurs de la guilde

En général, un groupe est composé d'un scribe vétéran (d'environ 50 ans), de deux jeunes scribes débutants (entre 20 et 30 ans) et d'une escorte de taille variable. Le groupe monte en général des chevaux, bien que des mules ou des Chagars soient quelquefois utilisés.

Les chevaux et les mules transportent à la fois les explorateurs et les scribes, mais aussi tout le matériel d'écriture et d'exploration dont ils peuvent avoir besoin. Cela inclut un petit écritoire démontable, des dizaine de mètres de corde, des bougies, des parchemins en grande quantité, des plumes, de l'encre, des torches, des vêtements de rechange, de la nourriture spécialement préparée, de l'eau, de la bière (ou autre alcool), des armes et des munitions pour les arcs et les arbalètes. Les Chagars ne sont utilisés que lorsqu'un ou plusieurs des explorateurs sont Piorads.

Le groupe de protection est composé en moyenne de six hommes de troupes, dont un ou deux peuvent être porteurs d'Arme (souvent Mineures, quelquefois Dieux). Ils sont entraînés à combattre à cheval ou à en descendre rapidement. Certains sont spécialisés dans l'utilisation d'armes de jet, mais il est évident que la plupart préfèrent une bonne vieille épée à une arbalète au fonctionnement compliqué et relativement aléatoire. Ils ne portent généralement pas de grosses armures (c'est surtout vrai dans les régions chaudes et/ou froides).

Quoi qu'il en soit, un groupe d'explorateurs de la guilde ne transporte jamais de sommes d'argent énormes et ne porte jamais aucun signe extérieur de richesse. Cela ne veut pas dire que le groupe est sans le sou, mais cela évite surtout que des brigands les prennent trop souvent pour cible (en agissant de cette façon, ils laissent aux membres de la guilde des marchands la quasi-exclusivité des agressions).

Section de cryptozoologie

Même si les cartes sont les produits les plus recherchés de la guilde, il existe une section spéciale qui préfère de loin répertorier tous les monstres vivants sur le continent. Cette section regroupe cinq scribes qui ont sous leurs ordres une douzaine de porteurs d'Armes-Dieux vétérans. Les monstres sont des créatures rares (c'est le moins que l'on puisse dire) et difficiles à approcher, même lorsqu'ils ne sont pas agressifs. S'ils le sont, ils sont pratiquement impossibles à étudier sans combattre. Dans le cas où l'affrontement est inévitable, les résultats sont souvent déplorables, autant pour le monstre que pour les explorateurs. Le but de cette section n'est pas de tuer des monstres, mais de les étudier dans leur milieu naturel.

Section maritime

Créée très récemment par un des rares scribes porteur d'Arme et formée des unités les plus efficaces de la guilde, cette section a pour but de cartographier toutes les rivières et tous les fleuves du continent. Les groupes sillonnent aussi les côtes et prennent des notes sur tout ce qui concerne la mer. Les courants chauds et froids, les récifs, les plages, les falaises et les îles sont autant de petits renseignements qui, une fois compilés, offrent une mine d'informations énorme. Le plus curieux de tout cela est qu'il n'y a techniquement aucun client pour ce genre de cartes. Les desseins de cette section sont, comme beaucoup de choses sur Tanæphis, impénétrables.

Personnages célèbres de la guilde

Lucien D'entremont est un scribe très âgé (environ soixante-dix ans) qui, malgré son état de santé de plus en plus déplorable, continue toujours et toujours à cartographier sur le terrain les vestiges de toutes les anciennes civilisations humaines (ou autres...). Il est souvent accompagné par trois ou quatre porteurs d'Arme-Dieu qui semblent apprécier tout à fait la compagnie de ce vieil homme, toujours prêt à prendre tous les risques afin de décrocher une carte mieux dessinée que celles qui existent déjà sur le même sujet. Certains murmurent que Lucien est porteur d'Arme lui-même et que son âge apparent n'est qu'une couverture bien pratique pour cacher ses talents de combattant.

Görd Rumbert est un Piorad issu d'une des tribus les plus violentes de toutes les marches Piorads. Il est devenu explorateur de la guilde simplement parce qu'il préférait largement la prise de risque aux viols organisés et que pour lui le combat n'était pas une fin en soi, mais plutôt un moyen de parvenir au but recherché. En général, Görd n'explore que les régions nordiques où il est le plus apte à être efficace. La plupart du temps, les individus qui l'emploient préfèrent lui confier des missions dans ces parages non pas parce qu'il y est habitué, mais surtout parce que rares sont les explorateurs qui osent s'aventurer dans ces régions.

Quelques idées de scénarios

L'exploration est souvent l'une des bases principales de tout bon scénario de jeu de rôles. C'est souvent moins le cas dans Bloodlust©, mais c'est tout à fait regrettable. Ces quelques idées devraient vous donner l'occasion de renouer avec ces principes de base finalement pas si éculés.

La route des épices

Les joueurs sont engagés par la guilde des cartographes pour accompagner un scribe à la mission très spéciale: il doit noter de façon très rigoureuse l'accueil qu'il reçoit dans toutes les auberges entre l'empire Vorozion et l'empire Batranoban. Tout semble le plus facile du monde, mais lorsqu'un membre de la guilde des voyageurs s'aperçoit que cette entreprise n'a pour seul but que de décrédibiliser son organisation, il met sur la trace des joueurs un groupe de juges très sévères. Ce scénario est plutôt prévu pour être un exercice de diplomatie entre deux organisations très influentes. Les joueurs ne doivent pas se contenter de massacrer le groupe de juges. Cela ne les avancerait à rien et cela pourrait même entraîner des représailles de la part de la guilde des voyageurs.

La cité des pères

Les joueurs sont engagés par la guilde pour aller cartographier la célèbre cité des pères qui se trouve en plein coeur de la jungle Gadhar. Ils pourront être confrontés à des animaux préhistoriques, des tribus Gadhars agressives et surtout, cela vous permettra d'utiliser avec force détails le background offert dans l'extension "Poussière d'Ange". Au cas où vous n'auriez même pas joué la campagne "Eclat de lune", vous pourrez tout de même "recycler" le scénario de "Poussière d'Ange" afin de rendre cette cité encore plus mystérieuse qu'elle ne l'est en réalité.

Encore plus profond

La guilde a décidé de cartographier une des seules régions qui lui résiste encore: les sous-sols de Pôle. Les joueurs sont donc engagés pour accompagner un groupe de scribes. Les aventures que vos joueurs pourront vivre à quelques mètres seulement de la civilisation décadente Derigion n'auront rien à envier à celles qu'ils pourraient être amenés à vivre dans les lointaines contrées sauvages. Pour planifier son scénario, le maître de jeu devra consulter l'extension "Les Joyaux de Pôle" qui décrit avec précision les sous-sols de cette grande mégapole.

Görd Rumbert

Membre de la guilde des Cartographes

(1020 - ? Ap. Neinnes)

Même s'il est considéré comme un bourrin par ses camarades explorateurs, Görd est tout de même l'un des membres les plus célèbres de la guilde. Spécialiste des expéditions en territoire Piorad, il garde avec eux de bons rapports (en général) et arrive même par la même occasion à bien s'entendre avec les Thunks (ce qui est plutôt rare. Pas que l'on soit allié avec les Thunks, mais que l'on entretienne de bonnes relations avec les deux races antagonistes).

Même s'il est né de parents Piorads, il a une certaine fascination pour les nains et leurs anciennes forteresses souterraines. Certains supposent même que c'est en fait un Hysnaton de nain (sa très forte endurance n'est peut être finalement qu'une preuve de ces gènes non-humains). Il espère d'ailleurs cartographier la plupart des petites cavernes encore accessibles (c'est d'ailleurs pour cela qu'il entretient de bonnes relations avec les thunks, car ce sont eux qui connaissent le mieux ces cavernes).

Il vient d'ailleurs d'entreprendre une mission qui devrait l'amener sur la piste de "Minouït Oeil de chat", la célèbre héroïne Thunk morte il y a plus de 800 ans.



Caractéristiques

Görd					
FO	EN	AG	RA	PE	VO
15	20	8	8	10	13

Attaque brutale	60%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	5%
Esquive	10%
Feinte	5%
Parade	15%
Tir	5%
Acrobatie	5%
Artisanat	5%
Astronomie	25%
Commandement	45%
Connaissance	80%
Course	30%
Discrétion	5%
Equitation	90%
Lire et écrire	35%
Marchandage	5%
Médecine	10%
Repérage	40%
Séduction	20%
Stratégie	25%
Tactique	30%
Points de vie	40
Prestige	15
Hache à deux mains	
Option	AB
Toucher	75%
Initiative	-2
Dommages	K
Cuir clouté	
Protection	5

Qu'est ce que ça peut me foutre que cette grosse barrique de Kurt soit en guerre avec mes petits amis les Thunks ?

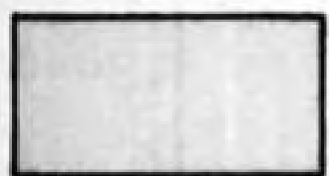
Tout ce que je veux c'est accéder aux montagnes juste derrière son camp de base. Et je n'ai pas le temps de faire le tour de cette putain de fortin.

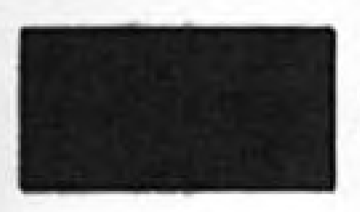
Va dire à ton chef que je souhaite traverser les quelques dizaines de kilomètres de glace et de pierres qui constituent son domaine.

Dis lui que je serais prêt à payer cher pour cela. Mes employeurs sont riches et il n'a aucun intérêt à entraver mon action.

N'oublie pas non plus de lui dire que s'il refuse je vais me pointer et je lui casserais la gueule. Un chef de guerre avec un oeil au beurre noir ça fait désordre. Allez, circule !


Bien connu et cartographié.


Moyennement connu et cartographié.


Peu ou pas cartographié.

On peut constater que, contrairement au discours officiel de la guilde, les zones peu ou pas cartographiées (gris foncé) restent assez nombreuses et, pour certaines, importantes en superficie (jungle Gadhar, montagnes du Nord).

Les zones particulièrement bien connues et cartographiées sont bien sûr les routes commerciales, les villes et leurs banlieues, ainsi que le centre de l'empire Vorozion.

Les régions moins connues et (pour certaines pratiquement pas cartographiées) sont celles qui sont dangereuses (plaines Sekekers, jungles Gadhars, pays Piorads), celles qui sont difficiles d'accès (chaînes de montagnes, déserts), ou, tout simplement, celles qui manquent particulièrement de points de repère (grande forêt du nord).

On peut remarquer la présence curieuse de petites enclaves de zones peu cartographiées à l'intérieur de zones bien connues. Là encore, cette situation s'explique par l'existence de dangers ou de difficultés d'accès très localisés: loups et brigands dans le sud des collines de Delinelle, pillards et reliefs escarpés escarpés dans la chaîne du sel.

Guilde des coursiers

Même si les routes du monde de Bloodlust© sont de plus en plus sûres, la guilde des coursiers ne manque pas de travail et les coursiers recrutent de plus en plus. Ce métier reste l'un des plus dangereux de Tanæphis et il est rare que l'on devienne coursier par vocation. C'est surtout l'appât du gain qui incite les jeunes Vorozions et les jeunes Derigions à s'inscrire dans cette organisation.

Les missions de la guilde des coursiers

Bien que la plupart des membres de la guilde se contentent de délivrer des messages, le rôle de la guilde est bien plus complexe et souvent plus dangereux. En temps de guerre, par exemple, il arrive que les coursiers portent ordres et contrordres aux armées en marche.

a) Livraison de lettres et de colis: La difficulté de cette mission dépend de l'endroit où le colis ou la lettre doit être porté. Les messages intervilles (sauf à Pôle) sont relativement bon marché. Tout le reste revient très cher.

b) Livraison d'ordres: N'étant pas des soldats à proprement parlé, ils sont considérés comme des mercenaires lorsqu'ils sont capturés et qu'ils portent des ordres importants. Il arrive même qu'ils soient tués sans autre forme de procès. Le métier de coursier en temps de guerre est parmi les plus durs.

c) Collecte d'objet: Le client peut demander à la guilde des coursiers de faire quérir un ou plusieurs objets précis (souvent rares ou difficiles à trouver). Le forfait payé par le client comprend le déplacement et l'achat de l'objet (ou sa récolte).

d) Délivrance d'un message oral: Le client fait apprendre par coeur au coursier un message qu'il doit délivrer oralement au destinataire. Le secret du contenu du message est vraiment bien mieux gardé que s'il s'agissait d'un message écrit.

e) Délivrance d'un message par aigreau: Des animaux ont été dressés par la guilde afin de porter des messages de villes en villes. Ces messages sont relativement peu coûteux et rapidement délivrés (le seul problème réside dans le simple fait que les messages ne peuvent être délivrés que de ville à ville).

Les principales bases de la guilde

Même si la principale base de la guilde des coursiers se trouve à Nerolazarevskaya, les bases de la guilde sont nombreuses. On dénombre en fait six bases principales:

Bolivar: Le local de la guilde qui se trouve à Bolivar n'est prévu que pour accueillir des poneys, les chevaux n'ayant que très peu de chances d'atteindre ces régions. Ce qui est bien étrange dans cet édifice, c'est que les étables sont protégées comme si les poneys étaient des richesses énormes. Ce n'est pas vraiment le cas, mais la protection est surtout nécessaire car les Chagars sauvages sont légions et risquent de venir dévorer les montures des membres de la guilde.

Durville: Le local de la guilde est situé lui aussi en dehors de la ville et comporte de grands abreuvoirs qui peuvent permettre de donner à boire à plus de cinquante chevaux ou chameaux en même temps (les membres de la guilde des coursiers Batranobans utilisent souvent des chameaux).

Nerolazarevskaya: Le local de la guilde se trouve légèrement à l'écart de la ville et est construit sur les ruines d'un vieux fortin Derigion détruit lors de la rébellion du peuple Vorozion. Il peut accueillir plus d'une centaine de membres (et leurs montures) ainsi que plusieurs dizaines d'aigreaux.

Pôle: La base de la guilde des coursiers de Pôle n'est pas la plus importante de Tanæphis. Elle est relativement bien située (dans un quartier commerçant), mais ne reçoit pas l'accueil qu'elle devrait. Les citoyens Derigions de base pensent que la guilde est infiltrée par des espions Vorozions et qu'il ne faut donc jamais leur faire délivrer des colis ou messages importants. C'est totalement faux et les dignitaires et les nobles le savent bien et ce sont les seuls qui utilisent les services offerts par la guilde de façon intensive (même pour les messages les plus importants ou les plus compromettants).

Rockford: La guilde des coursiers de cette ville est située en plein centre-ville et on n'y retrouve que les quelques Piorads membres de la guilde. Ils engagent souvent des mercenaires ou des porteurs d'Arme qui escortent les individus d'autres races qui doivent délivrer des messages dans les régions nordiques contrôlées par les Piorads. Cette base est très peu utilisée puisque aucune route digne de ce nom ne permet de s'y rendre.

Sharcot: Moins importante que la base de Durville, celle de Sharcot est presque entièrement prévue pour les chameaux et pour les coursiers Batranobans. C'est là aussi que les membres de la guilde des épiciers viennent chercher des messagers qu'ils trient sur le volet avant de les employer. Il semble que les messages envoyés par la guilde sont souvent des plus importants et qu'on ne peut se permettre de les faire délivrer par n'importe qui. Ce local de la guilde est cependant l'un des plus célèbres puisque c'est à cet endroit que sont élevés les bébés aigreaux qui doivent ensuite être dispatchés dans tout le pays (de grandes volières sont disposées aux alentours de la guilde et la majorité des coursiers de l'endroit passent leur temps à soigner les oisillons).

L'administration de la guilde

Même si 50% du chiffre d'affaire est distribué aux coursiers eux-mêmes, les gains de la guilde des coursiers sont considérables. Le quartier général de la guilde s'occupe de gérer tous ces bénéfices, mais il est rare que la guilde utilise ces sommes d'argent à autre chose que payer les membres "inactifs de la guilde". En effet, pour chaque coursier en poste, on dénombre deux membres de la guilde qui ne parcourent pas les routes (il faut bien du personnel pour s'occuper des montures, défendre les bases, protéger les routes à risques, gérer les gains, etc.).

Mais il est une richesse bien plus considérable que doivent gérer les administrateurs de la guilde: toutes les informations qui passent entre leurs mains (et entre celles des coursiers eux-mêmes). En effet, malgré ce que tous



La guilde des coursiers

les technocrates de la guilde veulent bien jurer, ils gardent toujours une trace plus ou moins précise de tout ce qui est transporté. En général, les scribes se contentent de noter un résumé des missives, mais peuvent tout aussi bien les recopier mot pour mot lorsque cela peut en valoir la peine.

Tous ces renseignements sont ensuite ramenés vers le quartier général et conservés dans une bibliothèque énorme et souterraine. Personne ne sait qui va les utiliser ou même si cela sera fait un jour. Pour l'instant, il semble qu'aucun renseignement n'ait jamais été utilisé (ce qui conforte les technocrates lorsqu'ils affirment qu'ils ne gardent aucune trace d'aucun document transporté). En fait, bien que les renseignements soient plus ou moins triés, on voit mal comment tout cela pourrait être utilisé autrement que magiquement. A moins qu'une ou plusieurs personnes ne viennent régulièrement y travailler afin de tirer la substantifique moelle de cette manne d'informations.

Le veilleur

C'est le nom que porte l'unique responsable de la bibliothèque de la guilde. Bien qu'il soit connu dans la capitale comme un porteur d'Arme relativement pacifique, son rôle dans la guilde est toujours tenu secret. Les quelques transfuges de la guilde qui ont tenté de le dénoncer ont tous été tués par des mercenaires ou des assassins à la solde du veilleur.

Bien qu'il soit presque toujours caché dans les méandres de la bibliothèque, le veilleur reste un homme sans âge qui se complaît à patrouiller dans les rues de Nerolazarevskaya afin que tous puissent admirer sa force et sa santé de fer. Certains murmurent que cet état de santé ne peut être dû qu'à un effet magique de son Arme (d'autres disent simplement que c'est un possédé et que nulle arme ne peut le blesser). Ce qui est certain, c'est qu'il est le veilleur de la guilde depuis plus de quatre-vingts ans et qu'il ne semble pas en avoir plus de trente.

En tant que maître de jeu, vous pouvez concevoir un scénario qui fasse intervenir le veilleur, mais prenez bien garde que les joueurs ne découvrent jamais son secret (ou alors, tuez-les juste après: il n'est pas grave que les Armes des joueurs connaissent son secret, ce sont simplement les humains qui doivent être tenus à l'écart de tout cela).

Quelques autres personnages célèbres

Kily Nikios est un porteur d'Arme Thunk qui a trouvé dans la guilde des coursiers une vraie raison de vivre. Oorteur d'une Arme-Dieu qui considère la célébrité comme le seul but à atteindre, il s'évertue toujours à s'impliquer dans les missions les plus difficiles qui soient. Cela inclut bien sûr celles qui le mènent au coeur même du territoire Piorad. Il est d'ailleurs pourchassé par de nombreuses tribus qui tentent vainement de lui couper la route et de l'éliminer une bonne fois pour toutes. Mais Kily est un malin et il parvient même quelquefois à accepter des missions où il doit livrer un message d'un Piorad à un autre Piorad, dans le seul but de les énerver plus encore.

Achelon est un Hysnaton d'Elfe qui possède la plus curieuse monture qui soit: une sorte de croisement entre un cheval et un aigle. Certains sages murmurent que c'est le dernier descendants d'une race maintenant disparue alors que d'autres pensent que c'est un monstre tout à fait normal (autant qu'un monstre puisse être normal). Quoi qu'il en soit, cet animal est entièrement dévoué à Achelon et permet de délivrer rapidement toutes sortes de messages et de paquets. Il travaille surtout dans les régions dépourvues de routes, mais préfère agir dans les endroits chauds plutôt que dans les steppes glacées des régions nordiques. Les joueurs peuvent rencontrer Achelon si le maître de jeu le désire, mais il sera toujours relativement distant, préférant mettre le plus de distance possible entre lui et les porteurs d'Arme. En fait, il paraît qu'il les hait au plus haut point et certains supposent même qu'il a perdu quelqu'un de sa famille sous les coups d'une telle Arme. Quelques fous pensent que c'est un Elfe pur et que sa monture est le symbole de sa noblesse.

Idées de scénarios

La guilde des coursiers est une mine de scénarios pour tous les joueurs qui privilégient la découverte et l'exploration au combat à outrance (à la condition que le maître de jeu y mette un peu du sien). Les quelques idées qui suivent peuvent cependant être utilisées presque instantanément.

L'escorte

Même si les joueurs ne font pas partie de la guilde des coursiers, ils peuvent être engagés par elle pour escorter un de leurs membres qui doit livrer un colis ou une missive particulièrement important. En fait, le client leur a demandé de revenir avec un ou plusieurs porteurs d'Arme (qu'il compte tuer tout simplement parce qu'il souhaite devenir porteur lui-même). Il a engagé pour cela quelques mercenaires et surtout une dizaine d'arbalétriers. Les joueurs seront donc confrontés à un curieux comité d'accueil. Le coursier se contentera de clamer son innocence si cela tourne mal, mais les joueurs peuvent alors décider de se venger de la guilde et cela peut déboucher sur une mini-campagne où les joueurs tenteront tout ce qui est possible pour leur en faire baver.

Les rapaces

Même si les aigreaux sont des animaux durs à cuire, il leur arrive souvent de tomber sous les coups de grands aigles qui nichent dans toutes les grandes montagnes de Tanæphis (sauf dans les jungles du sud). Il est certain que les messages portés par les aigreaux se retrouvent ensuite non loin des nids de ces grands prédateurs. Les joueurs sont donc engagés par des soldats Vorozions pour grimper dans les montagnes et récupérer des ordres de mission Derigions. Le problème est que les Derigions ont eux aussi envoyé des agents sur place et que les montagnes vont rapidement résonner du bruit des armes qui s'entrechoquent.

Aigreau

Description: L'aigreau est un oiseau d'un type très particulier. Certains sages Derigions pensent que cet oiseau est le croisement magique (on ne peut concevoir un croisement naturel) entre un grand aigle et un corbeau. D'autres supposent que cet animal serait en fait un monstre non stérile qui se reproduirait avec des corbeaux. Ce qui est sûr, c'est que la guilde des coursiers qui les élève ne possède que des aigreaux et aucun corbeaux. Son look carnassier et agressif est à l'image de son caractère: coriace. Son plumage est le plus souvent noir mais des individus marrons sont quelquefois observés. Certains coursiers parlent d'individus albinos dont la puissance et l'endurance seraient encore accrues par rapport aux individus noirs, mais rares sont ceux qui ont pu en observer.

Mode de vie et comportement: Très rare hors des volières de la guilde, l'aigreau possède cependant toutes les qualités pour survivre sur Tanæphis. Carnassier par nature, il est pourtant souvent nourri de cadavres et d'abats divers. Son régime alimentaire est même quelquefois plus hétéroclite, puisqu'il lui arrive de dévorer l'écorce des arbres ainsi que certaines graines. Son comportement est des plus asocial à part avec les membres de la guilde qui connaissent avec précision la façon dont il faut les élever. Capables de causer de terribles morsures, leurs attaques préférées sont néanmoins celles qu'ils portent aux yeux de leurs victimes. Nombreux sont les arbalétriers et archers qui se sont retrouvés borgnes ou aveugles après avoir eu la mauvaise idée de les prendre pour cible.

Utilisation: Jaloux de certaines autres guildes ou sociétés secrètes qui possèdent des pigeons voyageurs (ou autres animaux de ce type), la guilde des coursiers a financé sans compter l'élevage de ces animaux aussi rapides que dangereux. Après quelques mois de tâtonnement (et quelques yeux crevés), les aigreaux sont devenus un véritable outil pour la guilde.



Les aigreaux de la guilde

Même si les aigreaux ne sont pas aussi gourmands que les Demoiselles affamées de Pôle (voir l'extension "Les joyaux de Pôle"), ils restent des créatures particulièrement féroces. Qui plus est, les membres de la guilde qui s'occupent d'eux les incitent à attaquer en priorité les yeux de leurs victimes. Une telle attaque est résolue de la façon suivante:

Crever un oeil est une Attaque Rapide tout à fait ordinaire à ceci près que les dommages ne seront pas retranchés aux points de vie de la cible. Ils seront utilisés pour savoir si l'oeil est crevé ou non. Notez qu'aucune armure n'est prise en compte, l'oiseau piquant avec précision à travers la visière des casques.

Points de dommages	% que l'oeil soit crevé
1-3	20%
4-5	50%
6 et plus	75%

Caractéristiques

Jeune

FO	EN	AG	RA	PE	VO
10	14	16	10	16	10

Attaque brutale	5%
Attaque normale	15%
Attaque rapide	15%
Esquive	25%
Acrobatie	35%
Course	10%
Discrétion	15%
Nage	5%
Repérage	45%
Points de vie	28
Dommages	D
Initiative	10
Armure	2

Femelle

FO	EN	AG	RA	PE	VO
10	16	16	10	16	10

Attaque brutale	5%
Attaque normale	15%
Attaque rapide	15%
Esquive	35%
Acrobatie	35%
Course	10%
Discrétion	15%
Nage	5%
Repérage	**55%**
Points de vie	32
Dommages	D
Initiative	10
Armure	2

Aigreau

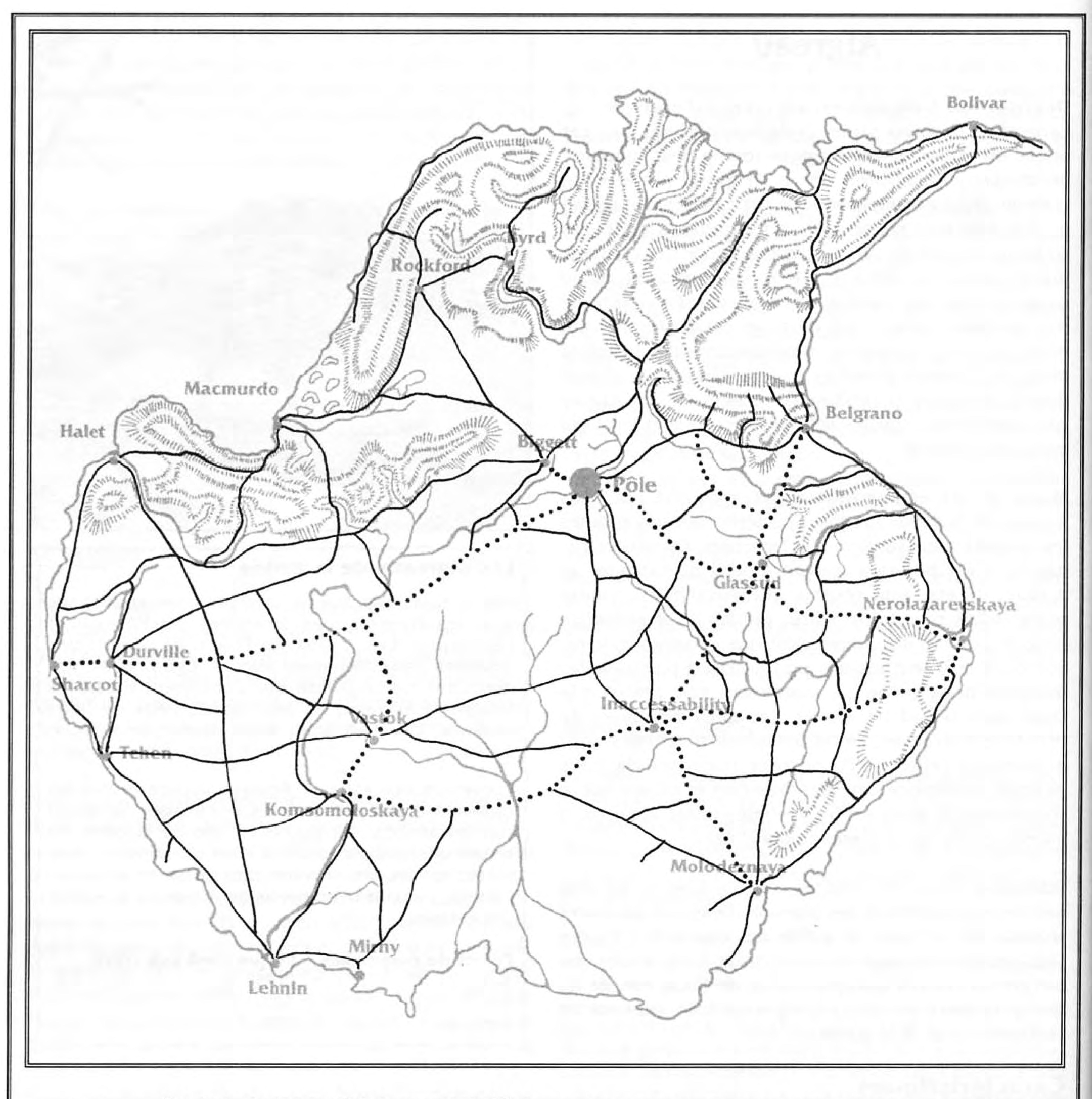
FO	EN	AG	RA	PE	VO
12	16	16	10	16	10

Attaque brutale	10%
Attaque normale	25%
Attaque rapide	30%
Esquive	35%
Acrobatie	40%
Course	10%
Discrétion	20%
Nage	5%
Repérage	**65%**
Points de vie	32
Dommages	D
Initiative	10
Armure	2

Aigreau blanc

FO	EN	AG	RA	PE	VO
12	16	16	10	18	10

Attaque brutale	5%
Attaque normale	25%
Attaque rapide	45%
Esquive	35%
Acrobatie	40%
Course	10%
Discrétion	20%
Nage	5%
Repérage	**75%**
Points de vie	32
Dommages	E
Initiative	10
Armure	3



•••••••• Routes commerciales carrossables (praticables par les chariots et les polacs).

——— Pistes empruntées par les seuls coursiers.

Seules les pistes principales, régulièrement employées, balisées et connues de tous les coursiers de la région sont représentées sur la carte.

Certains coursiers téméraires (cf. Kily Nikios et Achelon) sont connus pour oser s'aventurer là où aucune piste n'est répertoriée (jungle Gadhar, montagnes Piorads). Ces individus connaissent des pistes (ou au moins des points de repère) qui leur sont propres et qu'ils communiquent pas, même à leurs collègues de la guilde.

Les routes commerciales (indiquées par des pointillés sur la carte) sont employées par les coursiers lorsqu'il n'existe pas d'itinéraire plus court ou plus rapide, et qu'une discrétion extrême n'est pas imposée.

Les zones à plus forte densité de pistes se situent bien sûr en territoire Vorozion et en pays Batranoban. Dans ce dernier, on pourra remarquer que le Désert de Haas possède un réseau particulièrement fourni (pour un désert) rendu nécessaire par la présence des nombreuses plantations.

Du fait de l'usage militaire qui est fait des coursiers, certaines zones de combat et les régions en guerre sont désservies par un nombre de pistes que ne justifie pas la densité de population (civile) en ces lieux.

Guilde des courtisans

Chez Daniella,
Il y a toujours de la place
pour les membres qui passent.
Accroche publicitaire de la maison Daniella, des Délices de Pôle.

La guilde des courtisans est un élément indissociable de la vie civilisée sur Tanæphis. On pense souvent que la guilde ne sert qu'à s'occuper des lieux de débauche où la qualité est surveillée, mais c'est l'arbre qui cache la forêt ou plutôt, en l'occurrence, la forêt qui protège la clairière.

Plus de quatre-vingts pour cents des activités de la guilde consistent effectivement à procurer du plaisir, à accorder des licences d'exploitation de maisons de tolérance (des bordels, quoi), à les exploiter et à s'assurer de leur bon fonctionnement ainsi que du contrôle des maisons affiliées.

Pour vous donner une idée de l'action de la guilde à Pôle, reportez-vous aux chapitres concernant les Sœurs de la Passion du Quartier des Délices, dans l'extension "Les Joyaux de Pôle". Mais le cas de Pôle est bien spécial et ne reflète pas la réalité sur le reste du continent, ce que nous allons justement traiter.

Il ne faut donc pas croire que toutes les maisons de passe du continent soient sous la coupe de la guilde des courtisans ou affiliées d'une façon ou d'une autre. Le commerce est libre et chacun peut ouvrir une auberge, par exemple la "Feuille de rose" à Biggett, y faire travailler des filles, des hommes et des chiens, sans pour autant faire partie de la guilde et même en refusant purement et simplement tout contact. Bien sûr, dans ce cas, la probabilité que la "Feuille de rose" soit ravagée par une catastrophe naturelle (incendie, bataille rangée, coup de folie d'un porteur d'Arme, épidémie de puces ou de MST, descente de la milice qui découvre avec surprise des épices interdites) est plus importante que de nature. Mais bon, libre concurrence oblige...

Ta mère fait les chantiers

Une prostituée peut également, si elle le désire travailler dans un établissement non affilié ou à son compte, sans s'occuper de la guilde des courtisans. Elle ne bénéficiera dans ce cas d'aucune protection accordée par la guilde, comme par exemple à Pôle les contrôles sanitaires des Sœurs de la Passion. Elle aura également plus de chances de tomber dans un escalier ou de se faire violer par son client qui partira sans payer. Evidemment, si elle fait partie de la guilde, tout est différent. Elle tombe moins dans les escaliers et, si elle se fait effectivement violer par un client mal intentionné, elle a toutes les chances de porter ses parties génitales en sautoir, et ce dès le lendemain. Pour cela, même si elle est indépendante, elle doit tout de même reverser la part due à la guilde, c'est-à-dire 25% de ce qu'elle touche. En cas d'escroquerie notoire et avérée, la punition est simple : radiation de la guilde et exclusion de la vie sociale. Par exclusion de la vie sociale, on entend généralement défenestration, amputation, strangulation, défiguration, inoculation de MST ou d'autres maladies contraignantes, dépendance à un épice rare, mutilation, passage à tabac, noyade, mais aussi transport durant quelques mois dans des contrées reculées pour soulager gratuitement les travailleurs de force. Libre à la pauvre fille d'essayer de retrouver du travail après un tel traitement, il y a quelques établissements spécialisés dans ce genre de "freaks".

Les vieilles maquerelles racontent aux jeunes recrues de la guilde dans les arrière-salles des quartiers chauds de Pôle l'histoire de Myriam pour décourager toute velléité de détournement: Myriam était belle, jeune, bien faite, aimable et habitait Pôle. C'est de son propre chef qu'elle voulut embrasser et la carrière de fille de joie et bien d'autres choses encore. Offrir un peu de plaisir, un peu de réconfort, même quelques minutes, quelques secondes parfois, tel était le credo de Myriam qui comparait sa tâche à celle d'une infirmière ou d'une assistante sociale, le plaisir et les habits de lumière en plus. Mais la jeune, jolie et affable Myriam n'avait qu'un défaut, un manque certain au niveau du cerveau, manque qui l'avait tout de même conduit à embrasser le métier de pute, ce qui, socialement, n'est pas ce qui se fait de mieux.

Myriam gagnait beaucoup à être ainsi connue.

Elle payait sa redevance à la guilde, les 25% habituels et bénéficiait de tous les services qu'offre la guilde. Un jour, elle décida qu'elle en avait assez de payer et ne versa plus rien. Les courtisans envoyèrent un émissaire une fois, puis deux, dans le but de négocier, d'essayer de comprendre pourquoi Myriam avait décidé de se passer de ses services. Mais ils se firent refouler.

C'est à cette époque que les problèmes commencèrent pour Myriam. Oh, rien de grave au début. Des mercenaires qui se servaient d'elle et qui pour tout paiement lui mettaient une raclée. De temps en temps, un client sympathique qu'elle suivait dans sa chambre d'auberge et où elle découvrait ses quinze camarades très joueurs qui jouaient avec elle après l'avoir baillonnée avant de disparaître en pleine nature, la laissant sur les genoux et dans l'imposibilité de s'assoir durant des

heures. Mais rien n'y faisait. Bien sûr, les traces de coups et les brulures au tisonnier n'arrangeaient pas Myriam qui dut bientôt pratiquer son art dans des établissements moins classieux. Et de maisons de passe en bouges infects, Myriam dépérit pour finalement mourir quand elle ne put plus se payer sa pitance grâce à ses charmes.

Ça, c'est ce que racontent les vieilles femmes.

La vérité est toute autre : mais pour en savoir plus, rendez-vous donc au Chapitre de la Société Secrète du Plaisir Infini.

Il y a bien longtemps

L'origine de la guilde des courtisans se perd dans la nuit de Tanæphis et n'a pas de point de départ bien précis. Après tout, c'est le plus vieux métier du monde et certaines sources la font remonter, dans une forme très proche de sa forme actuelle, au temps des Elfes eux-mêmes. Ce qui expliquerait le nombre étonnant d'Hysnatons possédant des caractéristiques extra-humaines dans la guilde. L'une des principales praticiennes des extases éternelles de Pôle est justement une jeune Hysnaton Gadhar, qui possède étrangement toutes les caractéristiques d'une Elfe, pour autant que l'on puisse en juger. Elle s'appelle Imara et il y a littéralement une queue énorme devant sa chambre. Il n'y a qu'un seul Elfe noir dans Bloodlust et il faut que ce soit une pute...

En ce qui concerne l'histoire moderne, c'est-à-dire à partir de 1000 avant Neinnes, on trace la guilde dans les territoires de l'Ouest, chez les Batrahabans puis les Batranobans avant de revoir fleurir la guilde dans l'empire Derigion et surtout dans Pôle. Par la suite, on assiste à une perversion des activités de la guilde dans l'ouest au fil des siècles, à mesure que le luxe reprend possession de Pôle. A présent, la guilde ne s'occupe pratiquement plus que du trafic d'esclaves chez les Batranobans. Néanmoins, c'est pourtant là-bas que la guilde fit la première fois son apparition officielle chez les Batrahabans en 932 avant Neinnes. Ahmed Ahm'Houloud, le chef de guerre de l'une des tribus du désert décida de son propre chef de se lancer dans le commerce de la chair pour gonfler ses bénéfices et voulut forcer Ishtar Mah'Krahm, le propriétaire de la Rosée du matin, à lui céder son établissement, situé à Sharcot. En bon Batrahaban, Ishtar refusa poliment et en bon Batrahaban, Ahmed insista lourdement. Les tractations durèrent plusieurs jours et dès le second, Ishtar dépêcha des coursiers vers des destinations inconnues. Dès le troisième jour, de nouvelles filles vinrent prendre du service à la Rosée du matin, plus classes que d'habitude aux dires des habitués. Puis un groupe de mercenaires en manque d'emploi fit son apparition dans la salle commune. Dans une longue et laborieuse discussion, et pour la première fois depuis que les Elfes ont disparu de Tanæphis, Ishtar se réclama officiellement de la guilde des courtisans pour faire reculer Ahmed. Celui-ci continua dans son inconscience. Le lendemain, on le retrouva mort, et de mort naturelle s'il vous plaît, dans son auberge, ainsi que tous ses lieutenants. Le surlendemain, à la Rosée du matin, les nouvelles filles avaient disparu au grand dam des clients et les mercenaires s'en étaient allés vers de nouvelles aventures.

Outre le côté historique, cette anecdote illustre les moyens et les techniques dont dispose la guilde et les services qu'elle peut offrir à ses membres ou à qui la paye.

Une Ombre sur la guilde

A l'université de la Porte Verte, bien connue de Pôle, on n'apprend pas que les caresses les plus intimes et les poésies les plus douces. Un étudiant sur vingt, sélectionné lors des examens successifs qui jalonnent son cursus, suit les cours de l'école de médecine de Pôle. Là, il apprendra aussi bien l'art de découper en lanières un corps humain en le maintenant en vie que l'usage de tous les poisons les plus violents, toujours à base de rares épices. Toutes les techniques de corps à corps sont étudiées, avec ou sans armes, de nuit comme de jour. Les techniques de pénétration en milieu hostile, d'infiltration ou d'exfiltration sont enseignées par des professeurs ayant survécu à de telles opérations pour le raconter. En clair, les Ombres, comme sont appelées les assassins d'élite de la guilde, apprennent à se servir au maximum de leur corps. Qu'elle soit homme ou femme, une Ombre est capable de faire jouir et de tuer, parfois les deux simultanément. Les Ombres sont capables de mener à bien les missions les plus variées, du vol à l'assassinat en passant par l'espionnage. Dans les deux cas, elles ne laisseront aucune trace de leur passage. Certaines Ombres sont même spécialisées dans les poisons et les maladies et sont porteuses saines de maladies infectieuses extrêmement virulentes. Pour ceux qui ne comprennent pas tout, cela veut dire qu'elles peuvent transmettre une maladie mortelle, peste, choléra ou autre sans être elles-mêmes atteintes. Pour cela, elles utilisent les épices magiques pour s'immuniser. Bien des morts naturelles de personnalités sur Tanæphis sont le résultat du travail d'une Ombre. Et comme les notions d'incubation échappent quelque peu aux habitants du monde de Bloodlust dans leur ensemble, jamais une Ombre ne sera soupçonnée. Evidemment, les Ombres ne se font pas remarquer, ne portent aucun signe de reconnaissance, ne portent pas de tenue de ninja sous leur lingerie et ne sont surtout pas porteuses d'Arme ! Pour la grande majorité des habitants de Tanæphis, elles n'existent même pas ! Cela ne les empêche pas de faire partie de l'élite combattante de Tanæphis, les meilleures d'entre elles pouvant même tuer un porteur d'Arme en combat au corps à corps, en combat régulier. Quoique régulier ne veuille pas dire grand chose pour elles. Aux jets d'acide d'un porteur, elles répondent par des poisons et des épices. Et cela, à la régulière. Le nombre de porteurs assassinés durant leur sommeil ou durant

l'extase est très supérieur à ce qui filtre dans les milieux autorisés. Les porteurs d'Arme craignent les arbalètes et les archers, on le savait déjà, mais certains ont même peur de leur ombre.

En terme de jeu, il est assez délicat de quantifier une Ombre. Pour satisfaire les plus jeunes d'entre vous, nous allons tout de même vous présenter les caractéristiques d'une Ombre, jeune femme charmante du prénom de Laura dont le portrait figure quelque part dans ces pages. Laura n'est pas une Ombre d'élite, elle est tout à fait dans la lignée de ses collègues.

Laura, Ombre de la guilde des courtisans

FO	EN	AG	RA	PE	VO
11	10	18	15	12	12

Attaque brutale	5%
Attaque normale	40%
Attaque rapide	80%
Esquive	70%
Feinte	40%
Parade	40%
Tir	60%
Acrobatie	100%
Artisanat	60%
Astronomie	20%
Commandement	10%
Connaissance	20%
Course	50%
Discrétion	100%
Equitation	40%
Lire et écrire	40%
Marchandage	100%
Médecine	80%
Nage	30%
Repérage	70%
Séduction	100%
Stratégie	50%
Tactique	75%

Comme vous pouvez le voir, ces caractéristiques ne sont pas ce que l'on appelle communes dans le monde de Bloodlust. N'ayez aucune crainte, les Ombres sont uniquement des PNJs. Un personnage joueur ne pourra jamais devenir Ombre. Qui a dit dommage ?

Mais, si elles n'existent pas, comment contacter les Ombres et leur confier un contrat ?

C'est bien là la preuve de la véritable puissance de la guilde des courtisans. Sans aller jusqu'à devenir paranoïaque, la guilde est partout, dans toutes les villes, dans tous les quartiers, des plus riches aux plus pauvres, dans les palais et les taudis. Et les employés de la guilde fréquentent les personnalités les plus influentes du continent. Et par recoupement des informations, grâce aux confidences sur l'oreiller mais surtout grâce à son réseau d'espionnage inégalé, la guilde est au courant de presque tout se qui se passe sur Tanæphis et sait qui contacter.

Ainsi, quand un rival décide de faire disparaître un autre individu, ou qu'une opération d'espionnage est montée, c'est souvent la Guilde elle-même qui propose spontanément ses services. Et nombreux sont les seigneurs de Tanæphis qui comptent parmi leurs espions des courtisans, et ce bien sûr, sans le savoir.

De toute façon, les services des Ombres sont très onéreux, largement au-delà de la bourse d'un porteur moyen et ne sont utilisés qu'avec parcimonie.

La guilde des courtisans ne semble pas favoriser les Armes, qui apportent trop de hasard dans la résolution des actions humaines et qui surtout ne sont pas contrôlables. On ne peut pas faire chanter une Arme, on ne peut pas la menacer, on ne peut pas lui faire peur à de très rares exceptions près. Et quel est bien le but d'une Arme ?

Poussière, tu retourneras en poussière

L'une des plus importantes composantes du réseau d'espionnage de la guilde est la guilde des mendiants. Alwegs et Hysnatons composent cette cour des miracles à l'échelle d'un continent qui se retrouve dans toutes les villes de Tanæphis. Infirmes, mutilés, aveugles, freaks complets, on pourrait croire que ces classes de personnage ne peuvent survivre dans le monde froid et cruel de Bloodlust. Au contraire ! Ils s'associent, survivent et se renforcent en groupe à tel point qu'on a déjà vu des Armes n'ayant aucun désir de Prestige ou de Réputation prendre un mendiant comme porteur. Ils sont organisés en bande d'une dizaine à plusieurs centaines d'individus et possèdent leur territoire, leur zone d'influence ainsi que leurs propres lois.

Dans une ville, les mendiants sont les yeux et les oreilles de la guilde dans tous les quartiers qu'elle ne contrôle pas parfaitement à travers ses établissements. Pour suivre, rechercher, planifier, les mendiants sont là.

La bande la plus étonnante est sans conteste la bande des poussières du Grand Bazar. La caractéristique principale des poussières est d'être tous des enfants, agés de treize ans maximum, élevés à la dure dans les rues de Pôle. Leur zone d'influence est le Grand Bazar de Pôle (cf. Joyaux de Pôle) et ils en connaissent tous les coins et recoins. Dans certaines villes de l'est, les bandes d'enfants sont pourchassées et exécutées par des milices privées qui tentent de débarrasser les trottoirs de leur présence. Il n'y a pas d'initiation ou de parrainage pour entrer dans les poussières, il suffit juste de survivre le plus longtemps possible. Qu'on ne se fie pas à leurs jeux d'enfants dans les rues. Les poussières sont aussi aptes à couper les bourses et les gorges qu'à jouer à la marelle et au diabolo. A l'âge de treize ans, les enfants, s'ils sont encore vivants, doivent quitter la bande et rejoignent fréquemment la guilde des courtisans. De toute façon, à cet âge-ci, une partie de leur éducation est déjà faite. Certaines poussières ont ainsi fait carrière au sein de la

guilde et on raconte même que l'empereur Bert III fit en son temps partie des poussières pour se rendre compte de la réalité de la vie dans sa cité.

Le bras armé de la guilde

Les relations entre les mercenaires appartenant aux deux guildes de Tanæphis et les courtisans sont simples : un mercenaire s'achète, que ce soit en espèces sonnantes et trébuchantes ou en nature, ou les deux, c'est encore mieux. Le code d'honneur du mercenaire, qui se doit de respecter son contrat, suffit souvent à s'assurer de sa fidélité. D'autre part, les mercenaires passent souvent leur temps libre dans les bras des prostituées et ils ne veulent pas contrarier cette profession. C'est pourquoi les mercenaires rechignent souvent avant d'accepter un contrat contre un établissement dépendant de la guilde. Nous ne parlons pas là des bagarres de tavernes qui se déroulent quotidiennement, mais des attaques rangées contre un établissement ou une maison.

Dans certaines opérations, pour lesquelles les forces habituelles de la guilde, parmi lesquelles les Ombres, ne font pas l'affaire, pour par exemple aller piller et massacrer dans la demeure d'un riche marchand ayant dépassé les bornes, les courtisans font appel aux mercenaires. Dans la plupart de ces cas, les mercenaires accomplissent leur mission sans même nommer leur commanditaire. Les guildes entre elles pratiquent des tarifs discounts, puisqu'elles sont mutuellement clientes, accordant des rabais de 20 à 50% des tarifs, que ce soit pour les passes ou pour les actions musclées.

Les coursiers

Un réseau d'espionnage comme la guilde des courtisans a besoin d'absorber, de traiter et de transmettre un très grand nombre d'informations et ce, le plus vite possible. C'est pourquoi elle emploie un nombre de coursiers, membres de la guilde des coursiers, qui travaillent exclusivement pour les courtisans. Comme les mercenaires, leurs intérêts sont communs. On raconte même, mais ce n'est pas confirmé bien sûr, que certains coursiers se livrent à des indiscrétions sur les messages ou marchandises qu'ils transportent, dans le but de monnayer ces informations. Une telle information, si elle était avérée, causerait un scandale énorme et condamnerait à mort un bon nombre de coursiers.

Certains coursiers sont spécialement entrainés par la guilde pour travailler dans les grandes villes du continent autre que Pôle et suivent un stage intensif à l'école de médecine. Ils apprennent là des techniques de combat et d'esquive, mais leur enseignement porte sur l'exfiltration avant tout. Comment se sortir de situations entravantes pour accomplir sa mission coûte que coûte?

Dans une mégapole telle que Pôle, la guilde se retrouva vite confrontée à un problème de taille : comment continuer à gérer efficacement son organisation sans se dévoiler, sachant que l'utilisation de coursiers dans la grande ville devient vite impossible? C'est une ancienne prostituée qui en eut l'idée. C'est souvent en devenant particulièrement visible que l'on se fond dans le décor. C'est ainsi que naquirent les Sœurs de la Passion, qui s'occupent de la sécurité, de la protection, de l'hygiène dans les quartiers de plaisir. Leur premier but est de former un réseau couvrant la totalité de Pôle à travers chaque Délice afin de transmettre les informations. Ainsi, grâce à un bouche à oreille particulièrement sûr, les informations circulent quasiment instantanément.

Histoire d'Adeli

La plus connue des prostituées de la guilde des courtisans est sans doute Adeli, fondatrice des Sekekers, qui se révolta contre l'autorité masculine quand elle fut choisie par une Arme très puissante, Glass Spider, en pierre de Nænerg. C'était il y a très longtemps, pendant un mois de la désolation, en 355 après Neinnes. C'est la première fois qu'on entend parler de la liaison entre les Armes de pierre de Lunes et la guilde des courtisans, comme nous le verrons plus avant dans le chapitre consacré à l'Eclipse de Lune.

Ah, je ris de me voir si belle en ce miroir

Vous souvenez-vous de la secte des Miroirs du Passé, cette secte d'Hysnatons extrémistes qui prônait l'extinction de la race humaine ?

On ne peut pas dire que ses rapports avec la guilde des courtisans étaient ce qui se faisait de mieux, les Miroirs, ses unités d'élite allant même jusqu'à essayer d'incriminer le plus souvent possible les courtisans lors de leurs actions terroristes.

Eclat de Lune est maintenant terminée et quinze ans se sont passés depuis sa conclusion. Nous sommes en 1051. Le combat final, qui vit la chute de la Mort Carmin, vit aussi la chute des Miroirs, du moins de ses têtes pensantes. Le corps décapité, et surtout les jeunes femmes, n'eurent d'autre recours que de rejoindre ceux qu'ils haissaient, les courtisans, pour survivre, comme certains scientifiques allemands rejoignirent les Etats-Unis après la Seconde Guerre mondiale après avoir copieusement aidé à bombarder les alliés. Ahhh, l'Histoire...

Tout ceci pour illustrer la puissance phénoménale de la guilde : quel homme digne de ce nom pourrait refuser quelque chose à une jeune femme dans le plus simple appareil se lovant langoureusement contre lui les lèvres encore humides, s'il est dans ses capacités de le réaliser? La guilde tient le monde par le sexe.

Et chacun sait que cela peut faire autant de bien que de mal.

Lisa Elias

Espionne de la guilde des Courtisans
(1031 - ? Ap. Neinnes)

Derigion de pure souche, Lisa est une espionne urbaine qui n'accepte que des missions dans la capitale de l'empire. Malgré cette apparente lâcheté, Lisa est une aventurière qui n'a pas froid aux yeux. Elle aime l'aventure, la prise de risque et les gains rapides.

Elle a commencé son travail à la guilde comme accompagnatrice pour les nobles Derigions en manque de compagnie mais n'est pas restée longtemps dans ce rôle, non pas qu'elle ne voulait pas coucher avec n'importe qui (de toute façon, un noble Derigion plein aux as n'est jamais n'importe qui), mais plutôt que la soif d'aventure était bien plus forte que celle des soirées passées bien au chaud à gagner des milliers de Cestes.

Elle a tout d'abord essayé, pendant de longs mois, de contacter la partie plus "secrète" de la guilde et est enfin parvenue à ses fins il y a seulement deux ans, après avoir sauvé la vie à une Ombre en mauvaise posture dans la grande villa où elle travaillait.

Même si elle n'aime pas tuer, elle n'hésite cependant pas à combattre lorsqu'elle est en mission (mais elle préfère les armes à distance aux armes de contact).

Caractéristiques

Lisa

FO	EN	AG	RA	PE	VO
13	12	10	10	15	15

Attaque brutale	15%
Attaque normale	35%
Attaque rapide	5%
Esquive	5%
Feinte	5%
Parade	20%
Tir	50%
Acrobatie	25%
Artisanat	10%
Astronomie	10%
Commandement	35%
Connaissance	35%
Course	30%
Discrétion	70%
Equitation	15%
Lire et écrire	25%
Marchandage	10%
Médecine	15%
Repérage	55%
Séduction	70%
Stratégie	10%
Tactique	10%
Points de vie	24
Prestige	15
Arc	
Option	Tir
Toucher	50%
Initiative	-
Dommages	F
Pas d'armure	
Protection	0



La mission de ce soir n'est pas vraiment compliquée. Il me faut entrer dans le palais par le toit, descendre dans le patio avec la corde et le grappin, explorer avec soin tous les recoins de la maison afin de vérifier qu'il n'y a personne et m'assurer que les serviteurs ont bien tout préparé pour leur maîtres. Il me faut ensuite pénétrer dans la cuisine sans faire aucun bruit et surtout sans allumer aucune lampe ou bougie. L'objet devra se trouver à cet endroit précis. Je dois pénétrer à l'intérieur, m'y recroqueviller et attendre six heures que le repas soit terminé et qu'enfin arrive l'heure du dessert. Mon seul rôle sera de sortir du gateau au moment où les invités seront tous rassemblés autour.

Même si c'est bien payé, faut vraiment que je change de boulot rapidement. Je veux être une espionne de la guilde, pas un cadeau sortant d'un gateau d'anniversaire.

Guilde des écrivains

Cher ami ,

Quel chemin parcouru depuis trois mille années ! Combien de jours sombres, et combiens de jours glorieux, que de désastres et de pures victoires. L'encre est comme le sang, disait Dame Léone, et quand il coule il peut faire autant de mal...

Parfois, je frémis de terreur en pensant quel destin a été le nôtre. Des terres blanches des Batrahabans aux fastes de l'empire, de la sombre période de l'exil à aujourd'hui, aujourd'hui où je vois, de mes yeux usés par le travail, cette découverte, cette fabuleuse et pourtant inquiétante découverte, à laquelle je ne puis penser sans que se mêlent l'exaltation et la terreur. Que doit-on faire de Niles ?
Doit-on le pendre ou le couvrir d'or et de joyaux ? Oh mon ami, je suis perdu, sans guide et sans repère. Ces petites lettres de plomb, cette encre et ces pages : trois cents de ces livres en un seul mois ! Y pensez-vous ? Trois cents, en trente jours, alors que quand notre guilde vivait son âge d'or nos meilleurs scribes sur tout le continent n'en créaient qu'une dizaine par an ?
Oui, c'est une révolution. Oui, elle permettra des merveilles : les livres ne resteront plus cet objet miraculeux et rare, mais seront touchés par tous, oui, les beautés de nos plus grands philosophes et de nos poètes les plus doués ne seront plus réservées à une caste riche et éduquée...

Mais le livre ne devrait-il pas rester éternellement objet de désir ? Et si je permets, comme le voudraient ces jeunes gens, à cette... "imprimerie" de créer, jour et nuit, bientôt d'autres imprimeries suivront. Et les livres seront écrits et distribués sur tout le continent, sans que nous puissions vérifier, sans que nous puissions donner notre aval de sages... Je m'exprime mal. Vous allez penser que ma vieille tête est gonflée par les ans, que je crains de perdre le contrôle... mais non, il ne s'agit point de cela. J'ai peur, parce que je sais comme l'écrit est un objet de puissance. J'ai peur, parce que je sais combien l'esprit humain est faible. Et j'ai peur du mal que peut faire un mauvais livre...

J'attends votre réponse avec impatience. Puisse-t-elle m'éclairer !

Virelles de Guillaume

Historique

La Guide des écrivains a vu le jour en 2567 avant Neinnes, à Durville, dans le territoire Batrahaban. Créée par la Maison Parashid, qui fournit les fonds de l'opération, elle réunissait trois scribes qui avaient pour mission de réunir les écrits qui restaient de la période Elfe et de trouver un moyen de les transcrire. Les trois scribes réunirent certains écrits Elfes dépensant pour cette tâche à tour de bras l'argent de leurs généreux donateurs. Ils ne trouvèrent cependant pas le moyen de traduire les textes, aucun texte Elfe n'ayant d'équivalent Batrahaban qui permettrait de constituer un point de repère.

Les scribes commencèrent alors à réunir également les écrits Batrahabans les plus importants, essayant de trouver des indices sur la civilisation Elfe qui les mettraient sur la piste de la clé de cette écriture. Malheureusement nulle pierre de Rosette ne fut mise au jour et les trois scribes moururent à la tâche. D'autres leur succédèrent : leur mission était maintenant de réunir tous les textes sans distinction de langue, afin de montrer la supériorité de la civilisation Batrahaban contre les barbares. Peu à peu, l'organisation passa aux mains du conseil et devint un organisme d'Etat.

Les Batrahabans étaient des gens cultivés et l'art de l'écrit était apprécié. Les nobles se piquant d'avoir une bonne plume envoyèrent leurs ouvrages à la guilde, qui leur prodigua en retour conseils et encouragements : la guilde n'avait plus seulement comme vocation de constituer une grande bibliothèque, mais devint réellement un lieu vivant où les auteurs échangeaient ouvrages et points de vue.

Une crise devait bientôt secouer ce petit monde créatif : un membre du conseil, trouvant que la guilde était un foyer de dissension et de subversion (il est vrai que les écrivains ne s'y gênaient pas pour se moquer des conseillers) fit passer un réglement mettant la guilde sous contrôle direct du conseil et condamnant tous les ouvrages qui ne seraient pas avalisés par celui-ci à être brûlés. Il y eut alors une mini-révolte. Le maître de la guilde se suicida pour marquer sa désapprobation, et des écrivains qui maniaient également le cimeterre

provoquèrent les conseillers "scélérats" en duel... et en tuèrent quelques-uns. Après moult rebondissements, le réglement fut annulé et la guilde se dota d'une charte garantissant sa liberté et la pluralité d'expression... charte qui est encore en vigueur aujourd'hui.

Les siècles passèrent et la guilde ne fit que s'amplifier et s'internationaliser : elle a aujourd'hui des établissements dans toutes les principales villes de Tanæphis. Les trois centres principaux se trouvent à Pôle, à Durville et à Nerolazarevskaya. Il n'y a pas une grande bibliothèque, mais de nombreuses petites, disséminées dans des bâtiments différents (les guerres et les incendies ont incité les maîtres de la guilde à la prudence). Le contenu exact des bibliothèques est connu exactement par les membres de l'administration qui peuvent, grâce à un système de classement efficace, retrouver dans un délai de 48 heures la localisation d'un livre ("Bien sûr, Monsieur. L'ouvrage que vous recherchez se trouve en ce moment dans la bibliothèque de Bolivar, à quelques centaines de polacs au nord d'ici. Heureux d'avoir pu vous renseigner, Monsieur.")

La charte

La charte de la guilde des écrivains est compliquée. Les trois points essentiels sont les suivants :

- Tout ouvrage, quel que soit l'auteur, le langage utilisé ou les opinions exprimées doit être conservé à au moins un exemplaire dans la bibliothèque. Afin d'éviter la discrimination par l'argent, aucun frais ne sera demandé à l'auteur pour la création de cette copie.
Ce qui implique qu'en pratique, les scribes reproducteurs engagés à plein temps par la guilde passent leur vie à recopier les ouvrages, même les plus lamentables, que les auteurs leur envoient. On trouve donc à côté de trésors de philosophie et d'art, les poésies les plus nulles écrites par une donzelle de 15 ans qui se sentait - à tort - du talent. Les habitants de Bloodlust étant, pour la plupart, trop occupés à survivre pour écrire, la somme de travail, quoique lourde, est encore supportable... Si le nombre d'auteurs devenait plus élevé, la guilde serait obligée de changer cette partie de la charte... et de faire un tri.
- La liste des ouvrages dont la consultation est permise est décidée chaque année par le maître de la guilde.
- Les hommes politiques ne peuvent en aucun cas influer sur ce choix et un maître de la guilde convaincu d'avoir subi une influence de ce côté-là serait immédiatement démis de ses fonctions.

Les services rendus par la guilde

La guilde compte à peu près 1600 membres, dispersés sur 40 centres-bibliothèques disséminés sur la plupart des grandes villes de Tanæphis (principalement Batranobans, Derigions et Vorozions). La guilde ayant été pendant des siècles sous le contrôle de l'empire Derigion, 90% de ces membres sont Derigions ou d'origine Derigion, ce qui ne les empêche pas de faire leur métier avec, pour la plupart, tout le recul nécessaire; Ces 600 membres sont :

- Le maître de la guilde (en 1051, un vieux noble Vorozion dénommé Virelles de Guillaume) et les directeurs des centres.

- Les préposés au classement des livres, aux renseignements et à la consultation des ouvrages autorisés (toute personne doit être renseignée gratuitement sur la localisation d'un ouvrage. Selon l'ouvrage, la consultation, si elle est permise, coûte de 1 à 1000 Cestes).

- Les scribes. Il y en a deux sortes : ceux qui recopient les manuscrits envoyés par les auteurs et ceux qui travaillent dans les villes comme écrivains publics. Ce sont ces derniers qui sont les plus connus du public, qui d'ailleurs assimile le plus souvent la guilde à ce seul service. L'encre et le papier leur sont gracieusement fournis par la guilde, à laquelle ils reversent ensuite 25% de leur rémunération.

Pour devenir scribe (écrivain public), il faut posséder un talent de Lire et Ecrire supérieur ou égal à 75%. Quant aux autres postes (administrateurs, etc.), il faut à ce talent ajouter une bonne culture et, si possible, des relations. Il y a à peu près 1200 scribes "agréés" sur la surface de Tanæphis.

Ne faisant pas partie de la guilde, mais y étant liés, il y a les "auteurs". Ecrivains, philosophes, poètes... ils gravitent autour des bibliothèques et nouent de bonnes relations avec les membres de la guilde. Les responsables des centres peuvent leur accorder le titre de membre honoraire, qui reconnaît une certaine culture ou un certain talent. Ce titre permet ensuite d'obtenir plus facilement un poste de précepteur dans une famille riche... poste qui, quand il n'est pas tenu par un esclave, est plutôt bien payé.

L'imprimerie

La guilde des écrivains est, de l'avis de tous, une des organisations les moins corrompues du continent. En faire partie est un honneur. On trouve dans tous les centres une ambiance calme, protégée des vicissitudes de l'extérieur. Des endroits hors du temps, se plaisent à dire les responsables.
Hélas, cette harmonie semble à présent menacée...

Tout a commencé par un bon geste. En 1034, Virelles de Guillaume lui-même, le maître de la guilde, prenait sous sa protection un orphelin, le petit Niles. Elevé au sein de la guilde de Pôle, celui-ci se révéla bientôt d'une intelligence et d'une habileté supérieures à la moyenne. A douze ans, il améliorait par quelques suggestions bien pensées quelques détails du système de classement. Et à quatorze, il inventait l'imprimerie...

L'importance de la découverte de Niles ne fit pas tout de suite tilt dans l'esprit de Virelles. Le jeune garçon avait sculpté de toutes petites lettres en bois, qu'il trempait dans l'encre et qu'il appliquait ensuite sur le papier. Un jour, il recopia toute une page avec ses petites lettres, les colla sur une planchette dans le bon ordre, les trempa dans l'encre et les appliqua sur une première feuille de papier. Puis sur une deuxième. Puis sur une troisième... La même page, tirée, en quelques secondes, cinq fois.

Même alors, Virelles de Guillaume ne se rendait pas compte. Il fallut l'enthousiasme de quelques scribes, qui aidèrent à reconstituer un petit recueil de vieux poèmes Batranobans, puis qui "l'imprimèrent". A des dizaines d'exemplaires...
En quelques jours, la nouvelle avait fait le tour de la guilde. Chacun réclamait la même chose pour tel ou tel ouvrage, "tellement demandé, nous n'arrivons pas à satisfaire tous nos clients..." Niles améliora sa découverte, transformant les lettres de bois en lettres de plomb... quand Virelles de Guillaume stoppa tout. Il était fasciné mais inquiet. Il interdit la fabrication de nouvelles imprimeries et fit marcher celle-là à un rythme ralenti, créant quelques nouveaux exemplaires de classiques indiscutables et sans danger. Il voulait contrôler "le monstre".
Mais au-dehors, la rumeur était déjà lancée...

Quelques idées de scénarios autour de l'imprimerie

Ce sont là des idées plus que des synopsis. A vous de broder...

• Un contestataire démocrate, opposé à l'empereur, veut faire imprimer son livre à des centaines d'exemplaires afin de soulever l'opinion.
Virelles de Guillaume refuse, considérant que sortir ce livre en tant de guerre est trop dangereux et que ce n'est pas le moment de déstabiliser le gouvernement. Le démocrate engage les joueurs pour faire imprimer son livre : ceux-ci devront repérer les lieux, enlever un scribe qui connaît le principe du "monstre", lui faire préparer la matrice en lettres de plomb, puis s'introduire dans l'imprimerie de nuit et faire les cent exemplaires... puis les distribuer dans tout Pôle sans être arrêtés.

• Intrigue au sein de la guilde : Virelles de Guillaume est victime d'une tentative d'assassinat. Il soupçonne son protégé, Niles, d'avoir commandité le meurtre pour se faire élire à la tête de la guilde et pouvoir imprimer librement. Les joueurs devront enquêter. Parmi l'entourage de Niles, il y a un espion Batranoban, envoyé pour "voler" le secret de l'impression, un vieux noble qui veut faire exécuter Niles pour trahison, le parti des jeunes (dont Niles) qui voudrait qu'on laisse le champ libre à l'impression, etc. Le coupable sera le vieux noble voulant arrêter l'impression et Niles se réconciliera avec son protecteur.

• Le même scénario mais à l'envers : les joueurs sont engagés par un riche Batranoban (ou Vorozion) pour s'introduire dans la guilde, gagner la confiance de tous et voler le secret de l'imprimerie. Mais des envoyés des Vorozions (ou Batranobans) sont arrivés avant eux...

Quelques idées de scénarios autour de la guilde

Oublions l'imprimerie... pour changer un peu des pièces d'or enfouies, n'oubliez pas qu'il y a de la "connaissance" qui vaut très cher :
• Beaucoup de nobles ou de savants seraient prêts à engager des mercenaires pour le vol de tel ou tel ouvrage de la bibliothèque.

• Le secret de l'écriture Elfe n'est pas encore découvert... et, pensent certains nobles, la traduction de certains documents recèle peut être les secrets de la manipulation du fluide... ou ceux des océans... La valeur d'un document double, en Elfe et en vieux Batrahaban, qui donnerait la clé de l'écriture elfe serait donc à proprement parler... inestimable. Lancez la rumeur comme quoi un tel document existe, et des savants et mégalomanes de tout poil engageraient des mercenaires (dont les joueurs) pour le retrouver. Une véritable chasse au trésor de plusieurs équipes...

• Il reste aussi les vieux ressorts policiers : un écrivain apporte un manuscrit à la guilde pour qu'il soit recopié. Celui-ci disparait mystérieusement avant qu'il ne puisse faire son travail. Qui l'a volé? Et pourquoi?
Quelques réponses, à choisir selon l'importance que vous voulez donner à votre scénario...

- sa philosophie déplaisait à un membre important de la guilde, qui trahissait ainsi la charte en "censurant" ce manuscrit. L'homme est un peu fou et, au fur et à mesure du scénario, n'hésite pas à tuer pour cacher son coupable secret. Une fois découvert, il tente de mettre le feu à la bibliothèque.[2]

- c'était un roman à clefs qui mettait en cause de puissants personnages de l'Etat. Ceux-ci, avec un allié dans la place, ont fait disparaître le manuscrit...

- le livre racontait l'épopée d'un navire qui, parti vers l'est de Tanæphis, découvrait une grande île. Le livre a été brûlé (les joueurs en retrouvent les cendres) et peu à peu, tous les membres de l'équipage de ce navire, qui pourraient raconter l'histoire, sont retrouvés assassinés. Le coupable sera un homme puissant, avec d'étranges pouvoirs... Les joueurs auraient-ils mis la main sur quelque chose de très important ? Qui ne veut pas qu'on raconte ce qui se passe à l'est? Suite dans la prochaine extension.

1: Les Batrahabans devaient devenir plus tard les Batranobans.
2: Oui, vous l'avez reconnu, c'est le scénario de *Au nom de la Rose*...



La guilde des écrivains

Guilde des épiciers

Une guilde ?

S'il y a une chose dont les Batranobans n'ont jamais eu besoin, c'est bien d'une guilde des épiciers... du moins jusqu'à aujourd'hui.

Qu'est-ce donc qu'une guilde ? C'est une espèce d'organisme qui a pour objet de prendre soin des intérêts de ses membres en puisant sa force dans leur nombre, une sorte de méga-syndicat. Or, les Batranobans ont bâti leur empire sur le contrôle absolu qu'ils ont sur les épices. Ce n'est donc pas pour qu'une poignée de propriétaires terriens leur mette des bâtons dans les roues. De plus, il y a eu au cours des siècles déjà suffisamment de dissensions dans les plus hautes sphères du pouvoir pour ne pas en rajouter à d'autres niveaux.

De tout temps, la guilde n'a été qu'un gigantesque appareil administratif aux ordres du conseil. Son rôle était d'organiser la production et la distribution des épices suivant les directives du conseil. Bien sûr, vu l'ampleur de la tâche, la guilde a été dotée de moyens énormes, mais elle n'en restait pas moins un instrument. Même si avoir une bonne place dans la guilde était une position enviée, ça ne valait pas (et de loin) un siège au conseil.
Comme on l'a vu dans l'extension "Poussière d'Ange", le rôle de la guilde a subtilement évolué avec le temps. Dépositaire des édits, décrets et autres contrats dûment signés par le conseil et dotée d'une véritable police (incluant les gardiens de la route), elle est devenue le garant de la bonne application des lois gouvernant les épices. Même si les plus grandes maisons restaient au-dessus des lois (comme le montre la pratique des patentes au porteur), elles se sont toujours senties l'obligation de les transgresser "dans les règles". Cela tient au fait que l'honneur et la réputation d'une maison valent plus que son poids en tramane enflammé. Comme même les querelles entre les maisons suivent les règles de la tradition, le respect du travail de la guilde est devenu une coutume.

Devoirs et pouvoirs

Le directeur de la maison des échanges de Durville (nommé "doyen") se voit confier une bague de diamant gravé à l'image d'une plume. Avec ce sceau, lui est attribuée la charge imposante de veiller au bon fonctionnement du commerce des épices. Il est responsable de l'application des décrets du conseil, doit endiguer le trafic d'épices et coordonner l'activité des comptoirs commerciaux sur Tanæphis. C'est de plus à lui que sont communiquées en priorité les informations glanées par le service d'espionnage de la guilde et il est tenu de faire des rapports réguliers au conseil. Comme on peut le voir, c'est le plus haut poste à responsabilités chez les Batranobans, même si ce n'est pas le plus prestigieux. En effet, les membres du conseil ayant souvent autorité sur les secteurs d'activité du directeur de la guilde, ce dernier ne semble être là que pour être blâmé en cas d'accident. C'est d'ailleurs un rôle que le doyen se doit de très bien remplir s'il souhaite durer à cette place, la première qualité exigée semblant être l'humilité (juste avant la compétence).

Néanmoins, tout n'est pas si gris pour le doyen. Tout d'abord, il n'est redevable qu'aux membres du conseil, ce qui en fait le quatorzième homme le plus puissant de Durville. Ensuite, même si en théorie lesdits membres du conseil peuvent intervenir sur le fonctionnement de son office, ils se contentent la plupart du temps de gérer leurs propres intérêts et ne s'encombrent pas de paperasserie. Les plus consciencieux, ceux qui prennent véritablement leur charge à coeur, comprennent vite qu'il vaut mieux se faire un ami du doyen plutôt que de le considérer comme une marionnette. Ce qui fait que le doyen a le plus souvent la bride sur le cou, si tant est qu'il ne provoque pas de catastrophes et ne va pas à l'encontre des désirs du conseil.

Mais parlons-en des désirs du conseil...

Qu'est-ce qu'un membre du conseil peut bien décider en dehors d'une politique générale ? A part décréter un embargo à l'encontre de telle ou telle nation ou initier des opérations militaires, le conseil s'occupe surtout de maintenir la cohésion et la sécurité des territoires Batranobans. Pour cela, il prend des décisions basées sur des informations glanées par ses services de renseignement. Et qui les lui fournit ? La guilde, bien sûr, et par là même, le doyen.

Même s'il existe des espions directement à la solde du conseil, il ne fait aucun doute que le service de renseignement le plus efficace est celui de la guilde. Ceci pour une raison toute simple: il dispose de moyens illimités. Les Batranobans veulent tout savoir de ce qui se trame autour de leurs épices. Tout. Et lorsque l'on dispose d'une armada d'espions capable d'accomplir un tel exploit, il va de soi que l'on finit par apprendre beaucoup d'autres choses en plus. Aussi, lorsque le doyen fait son rapport au conseil, est-il écouté avec attention.

Le second fondement du pouvoir du doyen est qu'il est la mémoire du conseil. C'est lui qui connaît les lois en vigueur et qui sait lesquelles doivent être modifiées ou abrogées pour respecter les derniers édits. Il est rare que des membres du conseil négligent leurs intrigues

politiques pour le consacrer au droit commercial. Ce qui fait que le doyen a le plus souvent la plus grande des latitudes pour organiser les textes de loi. De plus, c'est à lui de signaler au conseil les lois qui posent problème selon les circonstances.

Les centaines de doyens successifs sont parvenus à accumuler durant tous ces siècles une tripotée de pouvoirs et d'avantages pour la guilde et pour eux-mêmes. Par exemple, les agents de la guilde, sur décision du doyen ou d'un des hauts responsables, sont autorisés à perquisitionner dans n'importe quelle demeure Batranoban, même à l'extérieur des territoires (à Pôle ou Nerolazarevskaya, par exemple). La guilde dispose d'un fonds spécial pour engager des mercenaires / espions d'autres nationalités quand la présence de Batranobans n'est pas souhaitée. Il est bon de noter que même si ses relations avec la guilde des courtisans sont au beau fixe, ça ne l'empêche pas d'aller chercher ailleurs si besoin est. Les dignitaires de la guilde peuvent transgresser les lois en invoquant "l'exception cultivée", pour leur permettre de tendre des pièges aux trafiquants d'épices. Et ainsi de suite.

Quoi de neuf ?

Que s'est-il donc passé chez les Batranobans depuis la chute du conseil de 1033 après Neinnes ? Plein de choses.

Secouées par la crise, les grandes maisons Batranobans ont mis du temps à redonner au conseil la confiance et l'autorité qu'il avait. Pendant sept années, Stol Nern a régné d'une main de fer sur le conseil. A la tête des armées Batranobans, il a ramené une par une les maisons dissidentes dans le rang. Il va sans dire qu'il se fit beaucoup d'ennemis et que son décès lors d'une ultime bataille fit pas mal d'heureux. Moktar de Sharcot, qui avait su ménager la chèvre et le chou et conserver des appuis grâce à une attitude plus modérée, lui succéda à la tête du conseil. Sa mission n'était pas moins difficile que celle de son prédécesseur. Même si les esprits s'étaient calmés avec la mort de Stol Nern et que la paix régnait de nouveau sur les territoires, le pays était dans une situation catastrophique.

Les marchés officiels d'épices étaient moribonds, la contrebande ayant répondu à la demande des autres nations. Quasiment aucune taxe n'avait été perçue ces dernières années et le conseil n'avait presque plus de fonds. De plus, l'éveil commercial de la nation Gadhar drainait des devises vers leurs territoires. Le marasme aurait pu s'éterniser sans l'arrivée d'Omar Khalir. Héritier d'une des grandes maisons Batranobans, il était revenu à Durville pour honorer la mémoire de la branche maternelle de sa famille, exterminée par Stol Nern pour n'avoir pas voulu se soumettre. Une fois son chagrin apaisé, il alla trouver Moktar et lui proposa de redonner au conseil et à la guilde leurs pouvoirs. Ce que Moktar et Khalir se dirent en privé, nul ne le sait. Toujours est-il que Moktar nomma Khalir doyen de la guilde. Ils surent trouver les mots pour convaincre le reste du conseil, car personne ne contesta cette nomination. Remarquable gestionnaire et faisant preuve d'une excellente connaissance des autres nations, suite à de nombreux voyages, il reprit rapidement les rênes de la guilde. Parvenant à tirer le meilleur parti des ressources à sa disposition, il remit le commerce des épices sur pieds et réorganisa les forces occultes de la guilde. En un mot, il était parfait... si ce n'était son obsession concernant les Armes.

Bas les Armes

Suite aux déboires provoqués par Corman Zimra et Tangorogrim, ainsi que l'empoisonnement de membres du conseil à l'aide de leurs Armes magiques, certains Batranobans ont commencé à se méfier desdites Armes. Cela n'allait pas jusqu'aux extrémités des Derigions qui interdisent à leurs dirigeants de posséder des Armes... mais ça s'en approchait. Il faut dire que personne ne voulait voir les bouleversements récents se reproduire et qu'il était facile de blâmer les Armes pour les problèmes du pays. Donc, sans que cela ne soit décidé de manière explicite, le nouveau conseil fut composé de moins de porteurs et la mort de Stol Nern en satisfit plus d'un. Les tentatives d'infiltration des structures du pouvoir par des membres des adeptes du muffin renforcèrent les convictions des opposants aux Armes.

Mais ce qui n'était qu'une tendance devint, sous la direction de Khalir, une véritable croisade secrète. Durant ces dernières années, les porteurs se virent peu à peu évincés des postes à responsabilités avec l'accord tacite, voire l'aide de Moktar. Il reste encore quatre porteurs au conseil car leur influence est très grande, mais une campagne de délation menée auprès des principales autres maisons pourrait bien finir par porter ses fruits et remettre leur position en question.

Comme les Gadhars protégeant le Fluide, la source de leurs pouvoirs magiques, les Batranobans protègent les épices des Armes. Si les Armes ne semblent pas trop réagir à leur éviction de la jungle Gadhar, elles prennent mal l'idée de ne plus avoir accès aux épices. On pourrait croire que s'être attiré l'inimitié d'Armes surpuissantes nuise à la santé de Khalir. Et ben pas du tout...

Khalir dispose d'une garde personnelle d'archers et de bretteurs hors pair. Du moins, c'est ce que certains pensent car ils doivent être sacrément bons pour parvenir à vaincre des porteurs... D'autres prétendent que Khalir possède un talisman qui empêcherait les Armes d'utiliser leurs pouvoirs, ce qui dans ce cas ne serait plus du jeu...

En tout cas, il est toujours en vie après toutes ces années de lutte contre les Armes, donc il doit bien y avoir une explication irrationnelle.

Mais qui c'est ce Khalir ?

Un mystère. S'il sait habilement lier des amitiés avec des personnages puissants pour servir ses intérêts, peu le connaissent vraiment. Envoyé enfant par sa famille à Pôle pour y recevoir l'éducation qui sied à son rang, il revint d'un périple autour de Tanæphis pour retrouver sa maison détruite. En conséquence, on ne sait de lui que ce qu'il raconte. Quoi qu'il en soit, il semble avoir appris beaucoup de choses sur les Armes et pas seulement lors du dernier trophée des mille lunes. Approchant de la trentaine, il est doté d'une musculature et d'une taille impressionnantes, seuls critères l'éloignant un peu d'une apparence typiquement Batranoban. Il parle peu en public et ne participe que rarement aux festivités multiples du calendrier Batranoban. Il semble préférer la compagnie d'un Moktar vieillissant à celle d'une experte courtisane. Il s'enferme avec Moktar des heures durant dans les laboratoires de la raffinerie et personne ne sait quelles préparations ils y concoctent.

Depuis qu'il est à la tête de la guilde, Khalir a réquisitionné plusieurs champs d'épices pour y planter ses propres productions, de nouveaux épices dont personne ne connaît les effets. De plus, il a redistribué les concessions et plusieurs maisons ont dû changer les épices qu'elles cultivaient de telle sorte que les épices les plus sensibles ou les plus puissantes passent aux mains de ses alliés. Il a provoqué des pénuries artificielles pour réduire la disponibilité de certains épices sans que l'on sache vraiment pourquoi. Enfin, il a fait passer des décrets limitant le commerce ou même la culture d'épices jusqu'alors communes, sans plus d'explications (du moins, aucune ne filtre hors du conseil).

Même s'il a apparemment l'appui de Moktar, Khalir ne s'en contente pas. Comme on l'a vu, la place de doyen est idéale si on désire contrôler le flux des informations. Et Khalir le désire ardemment. Sans tenter d'aveugler le conseil comme jadis le faisait sa cour pour l'empereur de Pôle, Khalir parvient tout de même à bien le manipuler.

Il ne leur cache quelque chose à ses membres que dans les pires extrémités, ne ment que par omission, mais surtout il choisit avec soin ce qu'il leur dit. Il est par exemple facile de monter le conseil contre un dignitaire en disant qu'il investit 40% de ses revenus dans la fortification de sa demeure et la constitution d'une armée privée sans préciser les attaques de brigands dont il a été victime. Bien sûr, ça n'est jamais aussi grossier lorsqu'il s'agit de personnages importants... et les membres du conseil ne peuvent tout vérifier. Ainsi, la marionnette se sert de ses fils pour manipuler les marionnettistes.

Quel est son but ? Apparemment, de mener la vie dure aux Armes. Pourquoi ? Elles aimeraient bien le savoir. Une hypothèse qui court chez les plus philosophes est que la destruction avortée de Tanæphis par Melaüs a suscité une espèce de retour de bâton psychique et que s'annonce l'âge de l'homme, par opposition à l'âge du porteur qui durait jusqu'à maintenant. L'homme a désormais envie de reprendre sa destinée en main après l'avoir confiée durant quelques millénaires aux Armes. D'autres Khalirs apparaîtront avec le temps et cela sonnera le glas des Armes-Dieux. Des Armes moins philosophes trouvent cette explication complètement fumeuse et pensent que c'est encore une bête histoire de vengeance.

La lutte de Khalir est encore secrète. Peu d'humains en ont vraiment conscience, même les porteurs, et l'idée commence à peine à circuler parmi les Armes.

Pourtant Khalir se démène. Il a par exemple conçu un épice, le "Sable Ombreux", qui est une drogue hallucinogène surpuissante. S'il n'a pas véritablement d'effets secondaires négatifs, il provoque très rapidement une dépendance et empêche toute communication entre un porteur et son Arme pendant une heure. Cette durée augmente avec la fréquence des prises jusqu'à quatre ou cinq heures pour un consommateur régulier (deux ou trois prises par jour). Il va de soi que de tels drogués ne font absolument pas des porteurs convenables. Or, Khalir a cassé les prix du Sable Ombreux et son utilisation devient une véritable mode, chacun de se frotter un peu de sable sur le bras (ou ailleurs). L'exportation vers Pôle vient tout juste de commencer et cela semble bien prendre. Les plantations de Sable Ombreux font bien sûr l'objet d'une attention toute particulière des forces de la guilde.

De quoi que soit fait l'avenir de Tanæphis, il est certain que Khalir y jouera un rôle déterminant, si les petites Armes-Dieux ne le mangent pas.

Sable Ombreux

Difficulté: -50%.
Type: C.
Partie de la plante: Fleur.
Fabrication: -50%.
Réalisation: Séchage.
Préparation: Poudre à faire pénétrer dans la peau par massage.
Effet: Hallucination (Puissance 8 mais pour une durée de 10 à 20 minutes).
Effets secondaires: Dépendance (jet de volonté pour ne pas prendre une dose le lendemain; -5% par dose déjà consommée (en TOUT); +5% par jour depuis la dernière prise), impossibilité de communiquer avec des Armes. Il est intéressant de noter que la prise de Sable Ombreux permet d'empêcher qu'une Arme ne prenne le contrôle de son porteur. L'Arme peut néanmoins toujours utiliser ses pouvoirs. La durée d'inhibition est d'une heure et augmente d'un quart d'heure par semaine d'utilisation régulière jusqu'à quatre ou cinq heures (selon les individus). Elle baisse d'un quart d'heure par semaine d'abstinence.
Prix d'une graine: 5.
Prix d'une dose: 50.

Guilde des marchands

Les autres enfants rêvaient d'être porteurs d'Arme, princes, mercenaires ou Piorads. Moi, j'ai toujours rêvé d'être marchand.
C'est le plus beau métier du monde et le plus difficile aussi. Mais sur Tanæphis, ce beau continent, que j'adore et que je respecte, c'est un plaisir sans cesse renouvelé.
Marchand... J'ai visité les cavernes Thunks et partagé le poisson avec des femmes à la peau dorée et aux yeux de soie enveloppées dans des fourrures, et je leur ai vendu des colliers de verre filé et des soieries de Pôle, et j'ai vu leurs yeux briller.
J'ai marché dans la poussière des hauts plateaux, le vent dans les cheveux, et j'ai échangé à des barbares aux cheveux pâles de la nourriture fraîche et des fruits de soleil contre des armes tranchantes comme le fil de la pluie.
J'ai arpenté les rues de Pôle dont je connais le moindre recoin, j'ai discuté pendant des heures avec des taverniers attentifs et rieurs qui me versaient à boire pour que je baisse le prix de ma Siffan, et j'ai descendu le fleuve et ramené des jouets de bois pour des enfants à la peau de noix qui riaient et dansaient à mon arrivée.
J'ai vu danser les femmes des blanches demeures, j'ai vu leur époux les couvrir des bijoux que je leur apportais pour se faire pardonner l'air et le soleil qu'ils leur confisquaient...
J'ai vu chevaucher de loin les femmes sans seins, j'ai combattu des pillards aux flèches empoisonnées, j'ai tout perdu et j'ai tout regagné, et il n'est pas une parcelle de terre de ce pays qui ne soit mienne, il n'est pas un chemin dont je ne connaisse chaque détour.
Les autres enfants rêvaient d'être porteurs d'Arme, princes, mercenaires ou Piorads. Moi, j'ai toujours rêvé d'être marchand. Mon fils le sera après moi et je lui lègue la route en héritage.

Commerçants et marchands

Les membres de la guilde peuvent être divisés en deux catégories principales que, pour simplifier nous allons appeler commerçants et marchands.

• Les commerçants

Ce sont les sédentaires, ceux qui tiennent boutique et qui sont achalandés par les paysans de la région ou par les marchands voyageurs (ceux de la seconde catégorie). Du charcutier de la minuscule bourgade Vorozion au tenancier du plus grand comptoir d'épices de Durville en passant par le boulanger de campagne ou au marchand de soie du Grand Bazar de Pôle, ils sont des millions...
Seuls les plus importants sont inscrits de manière régulière à la guilde... les autres se trouvent donc de fait dans l'illégalité, mais personne n'est jamais allé les contrôler, le travail serait trop titanesque. Ces "illégaux" se considèrent quand même comme liés à la guilde, car en cas de problème grave c'est quand même au comptoir le plus proche qu'ils vont s'adresser. Ils peuvent contre paiement consulter le livre de comptes.
Les inscrits, eux, payent à l'année 1% de leurs bénéfices (ce qui peut devenir une somme substantielle vu les bénéfices de certains). En échange, ils bénéficient de la protection de la guilde en cas de racket, qui ira jusqu'à engager des mercenaires pour protéger la boutique si besoin est. Ils peuvent consulter gratuitement le livre de comptes et participent à sa mise à jour.

Tout le monde peut être commerçant, même les joueurs! Mais rester tout le temps au même endroit n'est pas très drôle...

• Les marchands

Les mercenaires et les voyageurs sont la respiration de Tanæphis, les marchands sont le sang qui coule dans ses veines... (proverbe marchand). Les marchands sont ceux qui arpentent le continent pour transporter des marchandises d'une ville ou d'un empire à un autre. Tous, loin de là, n'ont pas une vie aussi romanesque et aventureuse que celle décrite dans la nouvelle : pour beaucoup, arpenter Tanæphis se résume à faire le chemin de Trou sur Pierreuse à Nerolazaevskaya pour y vendre du lait, acheter des bananes en échange, revenir à Trou sur Pierreuse y vendre les bananes, racheter du lait, etc. et cela pendant une quarantaine d'années.
Mais d'autres sont plus courageux, vont chercher des marchandises exotiques pour les porter sur des marchés éloignés, puis repartent dans une autre direction, prennent des risques sur les marchandises qu'ils achètent, suivent des routes peu sûres et se défendent contre les attaques des pillards... ou des autochtones. Certains de ces marchands courent les pires dangers et finissent leur vie pauvres, beaucoup se font tuer et quelques-uns seulement font fortune...

Tous les marchands, ou presque, sont inscrits à la guilde. Pouvoir consulter le livre des comptes fréquemment et gratuitement est essentiel pour qui ne veut pas faire 80 polacs pour revendre des bouteilles de vin moins cher qu'il ne les a achetées. Sur des routes dangereuses, la solution est souvent de partir en groupe et la guilde organise des convois, fournit des mercenaires gratuitement ou à des prix réduits. La guilde a des informations fraîches, connaît les dernières batailles et

leurs résultats, explique les lieux qu'il vaut mieux éviter pendant quelques jours... Tout cela pour 1% des bénéfices de l'année.
Ils est possible, en prenant un abonnement assez élevé (50 Cestes par mois), de bénéficier d'une sorte "d'assistance" : la guilde rachète les marchandises volées et vous rachète si vous êtes réduit en esclavage... et qu'elle s'en aperçoit à temps...

Enfin, la guilde tente de rendre les routes les plus sûres possible et combat les pillards.

Tout le monde peut être marchand... même les porteurs d'Arme. Mais attention, c'est un sacré boulot !

Un peu de lobbying

Attention cependant : la guilde, ce n'est pas seulement ce mélange de syndicat et d'Europe-assistance que nous vous présentons là. Grâce à ses centaines de milliers d'adhérents, la guilde des marchands est avant tout une grande puissance économique.

La guilde brasse beaucoup d'argent et contrôle des secteurs entiers du commerce sur lesquels elle peut donc influer comme elle le désire. La guilde peut faire des boycotts et affamer une ville, faire pression (avec succès, souvent) pour qu'une décision politique soit prise. La guilde fait aussi office d'usurier et prête à des taux élevés de l'argent aux particuliers importants ou aux gouvernements... qui lui doivent ainsi des services, ce qui est toujours utile.

La guilde est également un excellent relais d'opinion : les marchands font passer des informations (et leurs opinions personnelles ou celles de la guilde) de ville en ville : un pouvoir qui est loin d'être négligeable.

Les veines de Tanæphis

Les routes principales du commerce sont :

Nord/sud : Les Piorads et les Thunks vendent à Pôle des fourrures, du poisson et de la viande contre des objets manufacturés de toutes sortes (vêtements, chariots, outils, meubles, armes, etc.).
Nord/sud (suite) : Les paysans des terres du sud de Pôle vendent à la cité de la nourriture fraiche (viande, lait, céréales, légumes, fruits) contre des objets manufacturés.
Nord/sud (suite) : Les Gadhars vendent à Pôle des baies de Siffan, du lin et du coton contre (devinez quoi ?) des objets manufacturés.

Est/ouest : Les Batranobans vendent à Pôle des épices, des tissus et des bijoux de luxe contre tout le reste.
Est/ouest : En violant les lois de leur pays et en passant en fraude la frontière, les Vorozions vendent de la nourriture fraîche contre tout ce qui est "luxe" ou technologiquement avancé.

Les marchands d'esclaves
Une parenthèse doit être effectuée pour parler d'une caste un peu à part : les marchands d'esclaves. Le trafic d'esclaves est un commerce tout à fait légal : la demande est grande chez les Batranobans et à Pôle. Mais les Vorozions sont éthiquement opposés à l'esclavage... or, il y a de nombreux Vorozions parmi les dirigeants de la guilde des marchands.
Hors de question d'interdire purement et simplement le trafic : il se ferait illégalement et la guilde perdrait le peu de contrôle qu'elle a dessus et surtout, perdrait ses 1% sur les bénéfices... une somme assez juteuse, car le trafic d'esclaves est un commerce rentable. Pour trouver un compromis entre ses intérêts et la force non négligeable que représentent les Vorozions à la direction, des compromis sont régulièrement trouvés.

D'abord, il est interdit de piller des villages civils ou d'enlever les gens sur les routes : les esclaves ne doivent normalement être que des prisonniers de guerre. Une règle, vous le pensez bien, qui n'est pas réellement une des plus respectées de Tanæphis : en témoigne le nombre de femmes et d'enfants régulièrement vendus sur les marchés d'esclaves. Pourtant, des contrôles sont effectués : certains, assez rares, aboutissent à la confiscation des esclaves et à leur libération. La plupart des trafiquants arrivent cependant à se tirer de ses contrôles sans trop de problème : ils affirment que les femmes et les enfants qu'ils vont vendre sont des descendants d'esclaves, donc des esclaves de "droit", et arrivent à convaincre le contrôleur de la véracité de leurs dires avec un petit pourboire (quelques centaines de Cestes) bien placé...

Sentant bien qu'elle n'arrivait sans doute pas à juguler complètement le marché noir de chair humaine, la guilde des marchands a en 1049 légèrement augmenté la fréquence de ses contrôles. Cela n'étant toujours pas suffisant, elle a pris une décision drastique : augmenter la contribution pour les marchands d'esclaves, qui est passée de 1 à 3%. L'afflux de Cestes a visiblement déculpabilisé d'un grand coup les dirigeants face à ce problème et aucune mesure n'a depuis été prise.

Quelques nouvelles du front

En 1051, les nouvelles que s'échangent les marchands sont les suivantes :

• La guerre entre les Piorads et les Thunks s'étant brusquement intensifiée, les routes sont à peu près bloquées entre Pôle et les montagnes du nord. Les Thunks et les Piorads paieraient donc triple voire quadruple pour des vêtements, des armures, des armes et de la nourriture fraîche (spécialement des fruits).
De même, les fourrures à Pôle ont atteint un prix plafond. Des expéditions réunissant une dizaine de marchands accompagnés par des mercenaires pour faire l'aller-retour vont être lancées à la fin de l'année. Les joueurs peuvent bien entendu y participer... négociations avec des



Epiciers et marchands

Piorads en furie, attaques de pillards, de loups, négociations avec des Thunks sur le pied de guerre, le froid, les embuscades et tout cela sans abîmer la cargaison... il y a réellement de quoi s'amuser !

· L'installation des exploitations Gadhars dans le sud du pays (lin, coton) permettra de faire des échanges fructueux à Pôle pendant encore quelques années. Il semble qu'une mode ait été lancée et que les bas prix pratiqués donnent à toute une catégorie de population jusqu'alors pas assez fortunée pour avoir accès à de nouveaux vêtements... tout un nouveau marché à conquérir.

· Les rumeurs d'une paix durable entre Vorozions et Derigions réjouissent le cœur de la guilde. Les nobles Vorozions fortunés profiteraient sûrement de l'ouverture des frontières pour payer un prix démesuré des objets et des vêtements "venant de Pôle"... Là aussi, des échanges fructueux en perspective.

Les marchés lointains

Maman, maman, je veux le truc qui bouge avec la petite bougie rouge !
Ce n'est pas une bougie, ma chérie, c'est... Grands dieux... Qu'est-ce que c'est que cela ?
Ca puissant talisman madame ! Objet Elfe qui apporte bonheur et prospérité pour pas cher ! 1500 Cestes !
1500 Cestes ! Mais c'est le prix d'un étalon... Et ce n'est pas Elfe, cela... je n'ai jamais vu... Une telle matière... Et ce sont des chiffres ? Et comment vous faites pour les faire bouger ?
Ca puissant objet magique elfe, madame ! Si vous me donnez la jolie petite fille en échange...

Depuis quinze ans, depuis la fin de la campagne *Eclat de Lune*, la guilde des marchands a le monopole de ce qu'elle appelle les marchés lointains. Personne, même les services de renseignements de la guilde des courtisans n'a pu en percer le mystère... mais on en apprend chaque jour un peu plus.

Sous cette appellation, la guilde des marchands propose des produits inédits comme on peut parfois en trouver au hasard des marchés ou dans l'échoppe de Schlomo Harnor dans le Grand Bazar de Pôle : des objets incroyables, remplis de cadrans, des bracelets avec des petites fenêtres, des tubes et des machins que l'on retrouve parfois sur des Armes éxotiques. Des compteurs et des écrans. Mais chez Schlomo, tous ces objets sont de véritables antiquités et ils ne fonctionnent plus. Ils ont été découverts dans les montagnes, dans les glaces, au fond de l'eau et leur état est tout juste présentable dans une brocante. Tout joueur de Bloodlust ayant suivi le background sait qu'il s'agit d'objets ayant appartenu aux cycles précédents de Tanæphis, avant le Grand Hiver.

Ce qui fait l'extrême intérêt de ce que présente la guilde des marchands est que tout est complètement neuf et en parfait état de marche. Les petites lumières brillent, les écrans s'illuminent, les signes cabalistiques s'effacent et se rallument au fil du temps sur les bracelets (oui, c'est une montre à quartz !). Tout ceci mais bien d'autres choses encore, il y a des étoffes d'une légèreté et d'une souplesse jamais vues sur Tanæphis, qui n'auraient jamais pu supporter le traumatisme de l'Hiver, transparentes ou moirées.

Bien sûr, les prix atteints par ce genre de marchandises sont à proprement parler ahurissants et la moindre babiole coûte le prix de 10 chevaux.

Où se trouvent donc les marchés lointains ?

Quelques personnes le savent, mais la guilde des marchands se tait. Ainsi que certains membres de la guilde des navigateurs, associés aux bénéfices.

Peut-être existe-t-il sous les montagnes les restes d'une forteresse Naine fabuleuse où tout est conservé en parfait état ? Peut-être que les marchands sont tombés dessus par hasard et qu'ils revendent leur trouvailles sur les marchés...

Peut-être est-ce au cœur de la Jungle, près des cités des géants ou au sein du Désert de Haas, protégé par les Mères de toutes les tempêtes...

Peut-être... Mais que viendraient faire les navigateurs dans le désert, dans la jungle ou sous une montagne ?

Alors supposons un instant.

Peut-être y a-t-il un autre continent proche de Tanæphis. Un autre continent plus chaud ou plus évolué et qui peut ainsi passer les Hivers sans sombrer dans la préhistoire à chaque cycle. Cela semble fou, mais un Dieu incarné dans une Arme, cela vous semble-t-il plus normal ?

Peut-être les Navigateurs ramènent-ils de la marchandise de ce continent. De la verroterie pour amadouer les sauvages. Peut-être même font-ils du troc contre des marchandises de Tanæphis.

Mais que pourrait proposer Tanæphis aux marchés lointains ?

Des enfants ?

Des hommes ?

Des Esclaves ?

Des Armes ?

...

A suivre.

Guilde des mercenaires

Même si la guerre entre les Vorozions et les Derigions offre de moins en moins de contrats aux membres de cette guilde, le principe même de la vie sur Tanæphis fournit toujours à ses membres de fabuleux contrats qui ne manquent pas d'attirer toujours plus de "soi-disant" mercenaires dans les établissements qui servent de locaux à ses succursales.

La présentation de cette guilde n'est plus à faire puisque 30% des porteurs d'Arme en font partie (10% d'Armes normales et 20% d'Armes Mineures) et que vos joueurs ont sûrement déjà pénétré dans les auberges enfumées qu'ils prétendent être leurs quartiers généraux.

Mais le monde de Bloodlust a bien changé et les personnages de vos joueurs sont certainement bien moins intéressés par ce genre de fréquentations que par le passé. Il existe cependant bien des débutants qui pensent trouver là une bonne façon de réussir dans la vie.

Pour eux, le premier intérêt de la guilde des mercenaires est de trouver n'importe où (dans les royaumes Batranoban ou Vorozion) un endroit où ils seront en sécurité. En effet, la solidarité virile qui lie les membres de la guilde entre eux fait que se réfugier dans un des locaux de celle-ci est synonyme de sécurité. Qui voudrait chercher des crosses à une taverne entière remplie de soldats vétérans et liés entre eux par une promesse de sang qu'ils ne comptent pas oublier?

En deuxième lieu, les annonces placées dans les locaux de la guilde sont le plus souvent de bons contrats bien rémunérés et proposés par des clients sérieux. En ce qui concerne le placement de ces annonces (vos joueurs sont certainement assez célèbres et adulés pour placer les annonces eux-mêmes plutôt que d'y répondre), vous avez pouvez laisser les joueurs agir à leur guise. D'autre part, même si je n'apprécie pas vraiment les parties de jeu de rôles "421", les quelques tables qui suivent vous permettront de déterminer la nature des annonces placées dans tels ou tels locaux et surtout les conséquences que cela peut avoir sur la vie des aventuriers. Même si les joueurs n'acceptent pas les annonces proposées, ils auront tout de même l'impression que vous avez drôlement préparé le scénario.

Générateur d'annonces

Tout d'abord il faut déterminer le nombre d'annonces proposées. La table ci-dessous vous permet de le faire de façon aléatoire.

Annonces	**Village**	**Ville**	**Grande ville**
Proposées et valables	1d6-4	1d6-1	1d6
Encore en place mais périmées	-	1d6-5	1d6-4
Proposées mais pas encore affichées	-	1d6-5	1d6-4

Les annonces proposées et pas encore affichées le seront environ une heure après le passage des joueurs (un jet de Marchandage ou de Séduction peut permettre de choisir aussi parmi celles-ci).

Les annonces proposées mais périmées seront enlevées une demi-heure plus tard (les joueurs peuvent savoir que le contrat est périmé s'ils en font la demande).

Les autres renseignements ayant trait à l'annonce pourront être déterminés avec les quelques tables suivantes:

d%	**Type de mission**	**Paiement**
01-20	Guerre	8 Rams par semaine*
21-40	Escorte	5 Rams par semaine*
41-60	Garnison	2 Rams par semaine*
61-80	Assassinat**	1d6 fois 100 Rams
81-90	Protection**	10 Rams par jour
91-00	Spéciale***	1d6 fois 1000 Rams

*: 10 fois plus pour un porteur d'Arme Mineure. 20 fois plus pour un porteur d'Arme-Dieu.
**: Mission réservée à des porteurs d'Arme (2 fois le prix en cas de porteurs d'Arme-Dieu).
***: Consultez la table suivante:

d%	**Mission spéciale**
01-20	Récupération d'un objet dans un lieu dangereux et/ou lointain
21-40	Vol d'un objet à un personnage connu
41-60	Espionnage pour le compte d'un gouvernement*
61-80	Exploration d'une région dangereuse et/ou lointaine
81-00	Elimination d'un monstre

*: Vorozion, Batranoban ou Derigion (dans ce cas, l'individu qui propose la mission dit travailler pour son propre compte et pas du tout pour les Derigions).

Mais le simple texte de la mission ne suffit pas à définir ce qui va se passer par la suite.

Le maître de jeu prendra donc soin d'ajouter au texte de l'annonce 1d6-3 complications qui seront gardées secrètes, mais qui lui serviront en cas d'acceptation de la mission par des joueurs en manque de liquidités.

d%	Complication
01-10	La mission oblige les joueurs à être confrontés à un porteur d'Arme.*
11-20	Un groupe est déjà sur le coup.
21-30	La mission est complètement foireuse et ne rapporte rien.
31-40	La mission provoque une confrontation inattendue.**
41-50	Le client trouve un moyen pour ne pas payer ce qu'il doit.
51-60	La mission prend du retard et fait perdre 1d6 semaines aux joueurs.
61-70	La mission déclenche le courroux d'une nation.***
71-80	La mission confronte les joueurs à un monstre.
91-00	La mission conduit les joueurs dans un pays inhospitalier.

*: Ou plusieurs selon la puissance du groupe de joueurs.

**: On peut considérer que les risques encourus sont le double de ceux prévus à l'origine.

***: Ou au moins de quelques-uns de ses représentants.

Bien entendu, la mission doit être étoffée par le maître de jeu qui devra choisir les lieux et les acteurs incriminés, mais cela donne tout de même une bonne base pour commencer une palpitante aventure en moins de quelques minutes.

Précisons aussi que les missions sont inscrites sur le tableau en Vorozion (70%) ou en Batranoban (30%) et que si les joueurs ne parlent pas la langue en question, ils devront trouver un interprète afin de comprendre ce qui est écrit.

Les lois de la guilde

Comme nous l'avons déjà indiqué, les membres de la guilde sont parfaitement solidaires les uns des autres si toutefois les membres qui ont des problèmes ne se sont pas un tant soit peu mal conduits. En général, on estime que le simple fait de tuer, de voler ou de violer dans les territoires desservis par la guilde (Batranoban et Vorozion) provoque un rejet quasi immédiat des membres de la guilde. Même si les responsables de telles exactions sont toujours membres à part entière de la guilde, ils ne pourront plus bénéficier de l'aide apportée par leurs membres. Cette exclusion ne sera jamais officielle, mais prendra effet lorsque la réputation de criminels des joueurs sera arrivée aux oreilles des membres de la guilde. Notez que les exactions commises hors des limites des empires Vorozion et Derigion seront mieux accueillies ou, tout du moins, pas condamnées comme celles décrites plus haut.

Le seul risque d'exclusion de la guilde que les joueurs peuvent subir vient de leur non respect des contrats qu'ils pourraient être amenés à accepter. Il faut noter que les employeurs sont aussi astreints à cette même loi et qu'embaucher des membres de la guilde des mercenaires pour servir de chair à canon est un crime qui ne peut être puni que par l'intervention musclée des juges (dont nous vous parlerons plus loin). Notez bien qu'une mission précisée comme très dangereuse et qui comporte une prime de risque substantielle n'est pas considérée comme un "piège" de la part de l'employeur. Seuls les coups fourrés sont condamnés.

Les juges

Ces guerriers vétérans et pour la plupart âgés sont des mercenaires payés directement par la guilde et qui doivent s'assurer de la mort des membres de la guilde et des employeurs qui ne respectent pas leur part du contrat. Ces sortes d'assassins n'ont cependant pas la tête de l'emploi et vont même jusqu'à se promener avec des signes distinctifs de leur rôle tout en disant à qui veut l'entendre qui sera leur prochaine victime (une bien curieuse façon de se comporter lorsqu'on fait ce type de travail). En tout cas, aussi bruyants et mégalomanes qu'ils puissent être (ils sont presque tous porteurs d'Arme), les juges ne ratent que rarement leur coup et poursuivent sans relâche leurs victimes jusqu'à ce que justice soit faite.

Les juges sont aussi très souvent utilisés lorsqu'il s'agit de protéger les biens de la guilde elle-même. Il arrive par exemple que les intérêts de la guilde (les bâtiments eux-mêmes) soient pris à partie dans des guerres nationales ou tribales. Les juges interviennent alors en utilisant les quelques membres de la guilde présents en guise d'hommes de troupe et foncent dans le tas. Le nombre d'Armes-Dieux présentes et l'expérience des juges leur permettent souvent de vaincre même des adversaires bien plus nombreux.

L'équilibre des comptes

Même si la guilde n'a pas beaucoup de frais, le seul fait de payer les juges implique qu'elle brasse un certain nombre de Rams (même en territoire Batranoban le Ram est la monnaie de base de la guilde des mercenaires) et qu'elle doit bien souvent faire appel à la générosité de certains de ses membres les plus célèbres. Ce n'est en effet pas avec la cotisation annuelle que les comptes de la guilde risquent de s'équilibrer. Bien entendu, les sommes versées par les employeurs sont relativement importantes (10% du salaire payé), mais cela suffit à peine à permettre d'entretenir les bâtiments (imaginez-vous le temps et l'argent qu'il faut pour maintenir un stock de bière de cette taille dans les régions les plus reculées des territoires Batranoban et Vorozion).

Les juges sont donc payés avec les dons d'anciens membres de la guilde, porteurs d'Armes-Dieux, dont les désirs de richesse sont particulièrement bas (voire atrophiés). On en dénombre à peine 4 ou 5, mais cela suffit généralement à maintenir en permanence un "pool" d'une cinquantaine de juges dont les compétences en équitation sont telles qu'ils peuvent rapidement être envoyés là où l'on a besoin d'eux.

Ces êtres d'exception sont le plus souvent fort appréciés par les membres de la guilde et font partie des légendes vivantes du continent. On murmure même que certains d'entre eux sont possédés même si aucun d'entre eux ne s'en vante.

Un bâtiment typique de la guilde

En général, un local de la guilde se trouve dans un village, une ville ou même une grande ville des empires Batranoban ou Vorozion. Bien que construits sur la base d'auberges tout à fait normales, les bâtiments de la guilde sont conçus comme autant de petits icebergs qui ne laissent dépasser à la surface qu'un grand bâtiment en longueur qui contient comme seul signe de vie une grande étable et plusieurs chevaux (et même des Chagars qui sont alors gardés dans des boxes quasiment blindés).

Un grand escalier massif donne sur le sous-sol qui est formé en grand partie par une immense auberge où les tables (fixées au sol) sont largement espacées. Le barman est souvent un fier guerrier et les serveuses sont souvent bien plus féroces et musclées que mignonnes et avenantes. En résumé, tout ceci respire la force et la violence, les nombreuses traces sur les murs prouvant que des rixes ont lieu assez fréquemment. La boisson n'y est pas coupée et les clients sont tous des durs à cuire. Ils passent le plus clair de leur temps à raconter leurs exploits ou à jouer à divers jeux (plutôt ceux basés sur la chance que sur la réflexion).

Un secteur calme et retiré permet au propriétaire (je dirais plutôt "responsable") de placer des annonces écrites en Batranoban ou en Vorozion sur de petits panneaux verticaux. Cette petite salle en retrait est souvent aménagée de façon à laisser la possibilité à un membre de la guilde des écrivains de venir faire son travail. Il peut ainsi traduire les annonces et même les écrire si besoin est (de nombreux employeurs possèdent assez d'argent pour se payer des mercenaires, mais ne savent pas lire). En ce qui concerne les membres de la guilde, on estime qu'à peine 15% d'entre eux savent lire.

La guilde comporte encore un niveau inférieur composé de chambres assez bien meublées qui servent aux membres de la guilde en convalescence (un responsable de guilde ne jettera jamais dehors un membre qui ne serait pas en état de combattre) et aux juges de passage. Ce niveau comporte aussi une grande salle d'entraînement où les combats réels sont interdits (il est très important de le préciser, vu la proximité des juges). C'est aussi à ce niveau que les guildes qui possèdent un secteur consacré aux engins de siège et aux bâtisseurs entassent les plans et les outils nécessaires au bon déroulement de cette partie. Les membres responsables de ces secteurs sont d'ailleurs le plus souvent des individus plus réservés que leurs collègues et ils passent donc plus de temps à travailler au calme qu'à se saouler à l'étage supérieur.

Le dernier niveau du bâtiment comprend la cave où l'on entrepose les boissons alcoolisées, le cellier où l'on range les viandes séchées, la chambre du responsable de la guilde locale et une salle où l'on entasse les richesses gagnées par les juges ou par la guilde. Certaines guildes construites dans des régions dangereuses comportent aussi une sortie secrète qui débouche à quelques centaines de mètres du bâtiment, voire un puits qui permettrait ainsi aux membres de la guilde de tenir un véritable siège.

Les interactions entre cette guilde et les autres

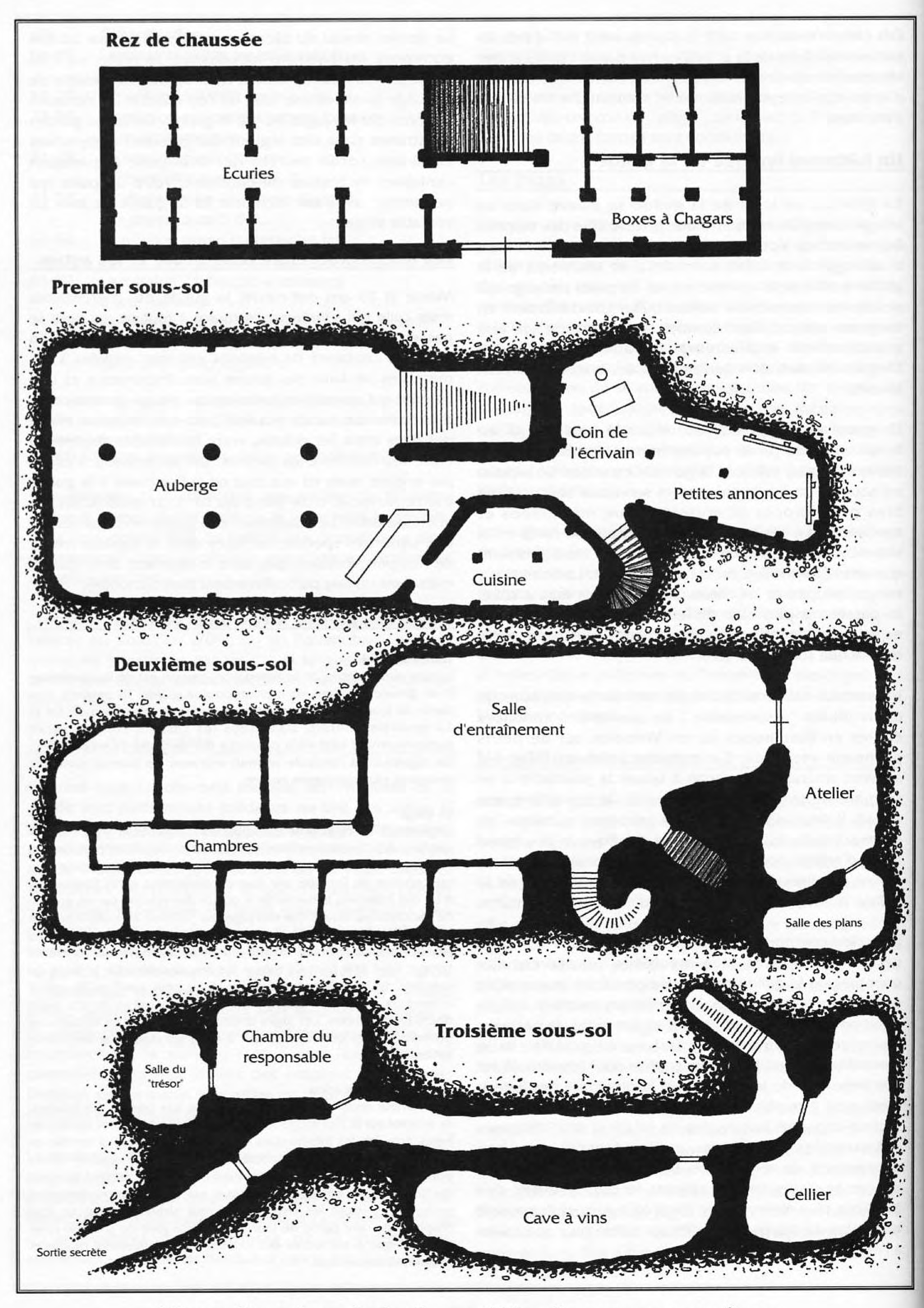
Même si 15 ans ont passé, la guilde des mercenaires reste celle qui s'intéresse le moins à tout ce qui peut se passer sur Tanæphis, tout du moins en apparence. En effet, les centaines de missions qui sont confiées à ses membres ne sont pas toutes sans importance et une autorité qui rassemblerait toutes ces pièces comme celles d'un immense puzzle pourrait peut-être réussir à établir des liens entre les guildes, entre les sociétés secrètes et entre les nations elles-mêmes. Un tel individu n'existe pas encore, mais vu que tout ce qui se passe à la guilde est répertorié, il se peut qu'un jour quelqu'un s'y intéresse enfin. Les comptes de la guilde sont gardés par une unité très spéciale de juges dans la capitale même de l'empire Vorozion (pas dans le bâtiment de la guilde, mais dans un lieu particulièrement bien camouflé).

Quelques petites idées de scénarios

Telle est la loi
La plus simple façon de surprendre les joueurs est de les confronter à un groupe de juges en mission pour la guilde. Ils peuvent faire partie de leurs cibles ou simplement être là au mauvais moment et au mauvais endroit. Dans tous les cas, un combat serait particulièrement idiot vu la puissance des deux camps en présence. Un règlement à l'amiable pourrait entraîner les joueurs dans des aventures plus complexes encore.

Le siège
La politique du monde de Bloodlust est complexe et il peut arriver que la guilde des mercenaires soit prise à partie par un pays ou une race entière. Imaginez, par exemple, l'état de la guilde des mercenaires de Durville une journée seulement après l'assassinat d'un des membres influents de la guilde des épiciers par un groupe de mercenaires. Avant que des juges ne puissent être dépêchés sur place, la guilde devra survivre en plein territoire ennemi. Les joueurs trouveront bien un moyen pour se trouver là en même temps. Peut-être sont-ils même les responsables de la mort du membre de la guilde des épiciers. Il se peut aussi qu'ils soient innocents et que le contrat ne fût qu'un piège conçu pour discréditer la guilde. Les juges tireront certainement ça au clair s'ils peuvent trouver quoi que ce soit d'autre sur place que des ruines fumantes.

Une petite explication
Une rumeur relativement alarmante arrive aux oreilles des joueurs: ils seraient sur la liste rouge d'un groupe particulièrement coriace de juges. Une fois les informations compilées et vérifiées, il semble en effet que les juges sont sur leurs traces. Suit une terrible course poursuite qui se finira au moment où les juges finiront par leur mettre la main dessus. L'épilogue est relativement étonnant puisque les juges les cherchaient tout simplement pour leur proposer de faire partie de leur unité. Cette idée de scénario n'est utilisable que si les Armes des joueurs sont relativement droites et respectueuses des lois.



Plan d'un local de la guilde des mercenaires

Guilde des mercenaires de Pôle

Même si la grande capitale de l'empire Derigion s'est à peu près bien sortie de la campagne "Eclat de lune", la guilde des mercenaires n'est pas en faillite et les incursions des barbares des quatre coins de Tanæphis durant les mois les plus durs lui assurent une somme de travail non négligeable. En général, ce sont les responsables des quartiers qui viennent y choisir les troupes qui vont les défendre, mais de plus en plus de particuliers font appel à ses services (on n'est jamais mieux servi que par soi-même).

Les tarifs de la guilde

Si la guilde des mercenaires a des tarifs très disparates (autant que les missions qui leur sont confiées d'ailleurs), la guilde des mercenaires de Pôle est quant à elle très stricte sur les rémunérations. La liste suivante doit vous permettre de connaître le prix de tout membre de la guilde.

Nom	Prix
Mercenaire (épieu et bouclier)	0,5
Mercenaire (épée et bouclier)	1
Mercenaire (arme à deux mains)	1,5
Mercenaire (arc)	1,5
Mercenaire (arbalète)	2
Ingénieur en fortification	5
Cavalier léger	3
Cavalier lourd	5
Porteur d'Arme Mineure	fois 10
Porteur d'Arme-Dieu	fois 20

Ce prix est indiqué par jour; on considère que les forfaits par mois (prix fois 20) et par semaine (prix fois 6) existent.

Ces prix sont aussi modifiés par le mois de l'année. La table ci-dessous vous permet de connaître les modificateurs à apporter au prix de base.

Mois	Prix
De la désolation	fois 3
De la guerre	fois 2
Du repos	fois 0,5
Des croisades	fois 1
Des conquêtes	fois 0,5
Des séparations	fois 0,5
De la tristesse	fois 0,5
Du bonheur	fois 0,5

Ces sommes d'argent doivent être payées en Cestes. Un fanatique des règles de base de Bloodlust© remarquera que ces tarifs sont beaucoup plus élevés qu'à l'origine. Le manque de mercenaires et les demandes de plus en plus fréquentes ont en effet fait augmenter ces tarifs d'une façon relativement importante.

Les missions qui nécessitent de sortir de la ville sont rares et sont payées le double du prix normal, la guilde souhaitant toujours garder un oeil sur ses membres et sur leur santé (payer deux fois plus cher incite le plus souvent à engager des mercenaires normaux plutôt que ceux de Pôle, ce qui arrange bien la guilde).

Des mercenaires encore plus rares (rétiaires, pilotes de char) sont quelquefois disponibles mais à un tarif tellement exorbitant qu'ils restent une élite que seuls certains quartiers les plus riches peuvent s'offrir.

Organisation de la guilde

Même si les différents comptoirs de la guilde n'existent que dans la grande capitale de l'empire Derigion, Pôle, et que le système administratif de cet empire est beaucoup moins pesant que celui des Vorozions, l'organisation de la guilde est tout de même relativement complexe. En général, les contrats sont inscrits par un membre de la guilde des écrivains dans la principale langue de la ville: le Derigion. Ils sont triés par des administratifs de la guilde qui les recopient ensuite pour les dispatcher dans tous les autres comptoirs. Lorsqu'un contrat est choisi par un groupe de mercenaires, des coursiers se rendent dans tous les comptoirs de la ville pour annuler les annonces identiques qui avaient été recopiées et dispatchées.

Tout cela est relativement difficile à mettre en oeuvre et, même si la théorie oblige les scribes et les coursiers à dispatcher les annonces dans la journée, la pratique les incite à ne pas le faire avant deux ou trois jours, durée qui permet aux mercenaires du comptoir local de les choisir avant que la machine administrative ne se mette en marche (en général, plus de 80% des annonces n'ont pas besoin d'être dispatchées lorsque ce système est utilisé).

Pour ce qui est de la sécurité des comptoirs, la guilde entretient des groupes de soldats d'élite qui défendent avec ferveur leurs bases (ainsi que leur salaire). Lors des mois les plus violents et dans les quartiers les plus proches de la périphérie de la ville, la guilde achète elle-même les services de porteurs ou de mercenaires chevronnés afin que la base ne soit pas envahie et détruite par les pillards (cela ne serait pas particulièrement gênant pour la bonne marche de la guilde, mais cela nuirait gravement à sa réputation).

La guilde est dirigée en ce moment par un Derigion (Hector Frambert) porteur d'Arme qui est plus concerné par le bon fonctionnement de la guilde que par sa propre réputation. Il est donc particulièrement apte à la diriger

et, même s'il reste un porteur, il est apprécié de tous les dirigeants des bases annexes. Rares sont de toute façon ceux qui osent lui reprocher quoi que ce soit (il ne fait pas bon tenir tête à un porteur d'Arme de plus de 300 points).

L'Arme elle-même (Sunstone) aime bien plus l'argent que la violence et a trouvé dans ce poste un bon palliatif à sa précédente vie de débauche. Il est en revanche possible que l'Arme décide un jour de tout plaquer et de mettre en péril les fondements même de cette organisation... Mais tout cela est une autre histoire.

Profil d'un mercenaire

Les missions de maintien de l'ordre et de sécurité des zones à "risques" sont confiées à des mercenaires conventionnels qui n'ont pas besoin d'avoir un profil spécial. D'autre part, dans le cas où les mercenaires sont loués pour une mission qui les amène dans un secteur riche ou au moins bourgeois, les mercenaires devront être polis, riches et relativement cultivés. C'est très difficile à trouver la plupart du temps car politesse et métier des armes sont relativement peu compatibles. Généralement, ces troupes sont beaucoup moins efficaces, mais reçoivent un accueil relativement bon de la part des nobles de la ville.

Lorsque les citoyens de Pôle comparent cette guilde à celle des mercenaires, ils pensent toujours que ses membres sont tous plus polis, plus propres et plus civilisés que ceux qui vivent aux dépens de ce ramassis de voleurs et de pillards qui composent l'autre guilde. C'est souvent vrai mais ce qui est certain, c'est que les mercenaires de Pôle sont aussi beaucoup moins courageux et moins efficaces que leurs alter ego de l'autre guilde. Il faut souvent choisir entre politesse et maîtrise des armes.

Mais il ne faut rien exagérer, les mercenaires de cette guilde sont des guerriers émérites et de qualité, simplement parce que les services rendus sont fréquents et que les échecs sont rares. L'entraînement en arène est totalement original par rapport à l'autre guilde et permet aux membres de garder la main et de montrer aux éventuels employeurs leur vaillance et leur qualité.

Les arènes de la guilde

Les mercenaires de Pôle sont peut-être moins efficaces que les mercenaires normaux, mais ils peuvent prouver à leurs employeurs qu'ils ont les moyens de leurs ambitions. Cette possibilité est offerte par la présence d'arènes dans la plupart des bases de la guilde.

Ces arènes servent donc à deux choses: permettre aux mercenaires de s'entraîner en "grandeur nature" et permettre aux employeurs de choisir leurs poulains.

1) L'entraînement: Même si les mercenaires ne passent pas leur temps à se battre, un trop long séjour à Pôle peut certainement émousser leur agressivité et leurs compétences de combat. Alors que les membres de la guilde des mercenaires n'ont souvent pas plus de quelques kilomètres à faire pour tomber en plein coeur d'une bataille rangée, les mercenaires de Pôle n'ont comme seule possibilité que de se battre entre eux dans les arènes officielles de la guilde. Il leur arrive aussi de combattre des animaux sauvages et, dans de très rares cas, des porteurs d'Armes de passage ou des esclaves de combat achetés pour l'occasion.

2) Le choix des mercenaires: Les combats organisés pour que les employeurs choisissent leurs poulains sont plus des spectacles répétés maintes et maintes fois que de vrais combats. Le sang coule presque à chaque fois, mais cela n'entraîne jamais la mort de l'un ou l'autre des combattants. Ces "spectacles" peuvent paraître ridicules, mais permettent néanmoins de s'assurer que les mercenaires choisis connaissent leur travail (même s'il est possible que lors d'un combat réel le guerrier puisse "craquer" et rompre le combat avant de s'enfuir sans demander son reste) et manient leurs armes avec talent et assurance.

Les créatures utilisées par la guilde sont parmi les plus féroces de Tanæphis même si elles ne sont que très rarement présentes en grand nombre. Si le maître de jeu le désire, il peut jeter un d% sur la table suivante:

d%	Créature	Nombre
01-10	Chagar*	1
11-20	Loup	1d6
21-30	Lézard des marais	1
31-40	Chien de guerre	2d6
41-50	Ours blanc*	1
51-60	Tigre aux dents de sabre	1
61-70	Diatrima	1
71-80	Deinonychus	1d6/2
81-85	Serpent d'eau	1
86-90	Glouton	1
91-95	Rhinocéros laineux**	1
96-99	Mammouth**	1
00	Monstre (rejeter les dés)***	1

*: Ces animaux ne sont utilisables que dans les arènes de taille moyenne.
**: Ces animaux ne sont utilisables que dans les arènes de grande taille.
***: Les animaux monstrueux sont souvent utilisés dans les arènes de la guilde, mais ne combattent que rarement à mort puisqu'ils sont rares et qu'ils sont le plus souvent plus difficiles à trouver que des mercenaires de qualité.

Une base typique

Les bases de la guilde des mercenaires de Pôle sont le plus souvent souterraines, tout simplement parce que les loyers des bâtiments extérieurs sont trop chers pour pouvoir être utilisés par la guilde (la taille de l'arène est souvent déjà assez importante pour que le local soit impossible à construire à l'air libre).

La guilde comprend un premier niveau (premier sous-sol) qui est utilisé par les employeurs pour venir placer



La guilde des mercenaires

des annonces et inspecter les mercenaires dont ils veulent louer les services. Ce secteur comprend des salles où ils peuvent se restaurer, des jardins souterrains ainsi que des grandes salles où travaillent les scribes de la guilde des écrivains. Cet endroit est relativement richement décoré et les mercenaires eux-mêmes ne s'y rendent que très rarement (toujours lorsque les employeurs viennent les chercher).

Le premier niveau comprend aussi les gradins de l'arène souterraine où les mercenaires peuvent venir s'entraîner (dans l'arène, pas dans les gradins). On y trouve aussi des petites salles où sont servies des collations lors des entractes ainsi que de petits boudoirs où les femmes des riches employeurs peuvent attendre leur mari lors des combats.

Le deuxième niveau comprend l'arène proprement dite, les dortoirs où les membres de la guilde peuvent se reposer, ainsi que les cages qui renferment les quelques créatures contre lesquelles les mercenaires peuvent se battre. Ce secteur comprend aussi les dortoirs de tous les gens qui s'occupent du nettoyage et de la bonne réception des invités de marque (ceux qui sont reçus au premier étage). La guilde peut abriter en permanence une trentaine de membres, même s'il est rare que les locaux en abritent autant en même temps. Les individus qui s'occupent de l'entretien des locaux sont au nombre de 5 ou 6, même si la guilde loue les services d'extra lorsque des clients importants annoncent de leur venue à l'avance.

Le troisième niveau comprend de grandes salles d'armes où les mercenaires peuvent s'armer et s'entraîner (de façon plus cool et plus didactique que dans l'arène). Le niveau comprend aussi les réserves de nourriture et, le plus souvent, un accès particulièrement bien protégé menant aux égouts de la ville. Il est d'ailleurs rare que cet accès soit utilisé lorsque la guilde fonctionne normalement, mais peut s'avérer nécessaire lorsque la base est soumise à une attaque (dans ce cas, les non-combattants sont toujours conduits en sécurité dans les égouts tandis que les mercenaires continuent à se battre).

Quelques idées de scénarios

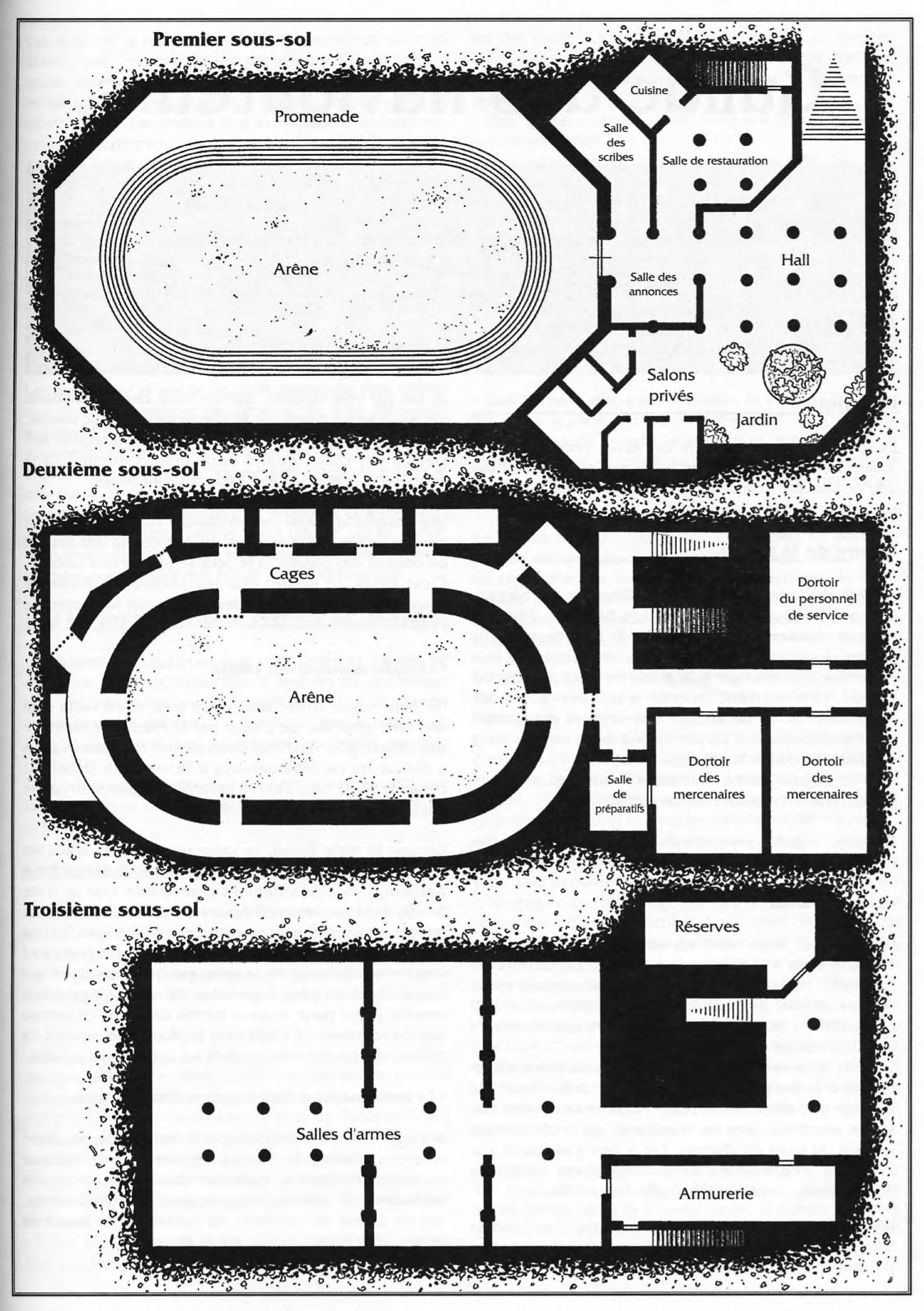
Même si la vie d'un mercenaire de Pôle n'est pas palpitante, les joueurs peuvent être amenés à être confrontés à cette guilde et les quelques petites idées qui suivent doivent permettre au maître de jeu de donner vie à ces petits synopsis.

Le même, mais moins cher
Puisque l'esclavage est autorisé par le gouvernement Derigion, un marchand a eu la bonne idée de capturer de jeunes enfants dans les zones de combat, de les éduquer et de les vendre ensuite comme esclaves de combat. Un lot composé de trois esclaves combattants et d'un leader affranchi et intelligent ne coûte pas plus qu'un groupe de mercenaires pour un mois. Autant dire que l'investissement est rapidement rentabilisé et que la mode des esclaves mercenaires, à mi-chemin entre l'homme et l'animal, est une nouvelle mode qui balaye la guilde des mercenaires de Pôle dans tous les quartiers riches et décadents. Mais les risques sont nombreux: les esclaves de combat ont une façon de remplir leurs missions des plus sales (les "bavures sont légion"), ont autant envie d'obéir que les autres esclaves et portent des armes dont ils savent se servir. Les possesseurs de tels monstres sont quelquefois retrouvés égorgés dans leur villa mais cela ne suffit pas: la mode prend de l'ampleur. La guilde des mercenaires de Pôle compte bien frapper un grand coup pour que les clients reviennent à leurs anciennes amours: les membres de la guilde. Et c'est là que les joueurs entrent en jeu. Ils doivent se faire passer pour d'anciens esclaves de combat en fuite et tuer et piller partout où ils passent. Ils sont grassement payés par la guilde et assurés d'une protection quasi totale en cas de coup dur. Les joueurs acceptent et se retrouvent rapidement entraînés dans une tornade de violence d'où ils auront bien du mal à sortir vivants. Car même si les mercenaires de Pôle ont promis de les aider, toute l'armée Derigion est à leur recherche et compte bien leur faire payer tous les morts qu'ils ont causés.

Je ne veux voir qu'une tête
Les mois les plus durs approchent et les joueurs sont engagés par le responsable d'un quartier pour le défendre. Les joueurs ne peuvent pas penser assurer la protection de tout le quartier tous seuls et vont donc devoir choisir des mercenaires dans la guilde du quartier. Ils devront se battre contre eux pour voir qui est susceptible d'être engagé. Ils devront ensuite gagner leur confiance (les porteurs d'Arme n'ont jamais bonne réputation, surtout à Pôle) et établir un plan de défense adéquat. Les attaques dont sera victime le quartier pourront être réalisées avec le système de jeu normal ou plus simplement avec les règles de combat de masse fournies dans les règles de base de Bloodlust©. Les joueurs seront payés normalement, mais un maître de jeu particulièrement vicieux pourra ajouter maints problèmes à cette mission apparemment sans problèmes.

Le marchand est de retour et il n'est pas content
Le marchand qui avait inventé, il y a de cela quelques mois, le concept des esclaves de combat s'est refait une fortune et compte bien se venger de la guilde qui l'a ruiné. Il engage donc des tueurs dont le but est de massacrer les membres de la guilde des coursiers et des écrivains. Le résultat est bien sûr une relation tendue entre les trois guildes et les joueurs sont engagés pour régler le problème. Un maître de jeu anticonformiste pourra donner aux joueurs le rôle des tueurs plutôt que celui des individus engagés par la guilde pour régler le problème.

Attrapez-les vivants
Les joueurs peuvent être engagés par la guilde des mercenaires de Pôle pour capturer et ramener des animaux sauvages pour leurs arènes. Cette mission est relativement facile et ne risque pas de surprendre les joueurs ou le maître de jeu. Ce dernier pourra néanmoins créer des problèmes annexes, comme des truands engagés par un marchand d'animaux pour leur mettre des bâtons dans les roues. Les animaux capturés seront payés selon un barème complexe (au choix du maître de jeu) mais qui tiendra surtout compte de l'agressivité de l'animal et de sa condition physique. Si les joueurs ne sont pas des férus d'organisation, ils pourront simplement accompagner les chasseurs et les protéger lors de leurs pérégrinations.



Local souterrain de la guilde des mercenaires de Pôle

Guilde des navigateurs

Oh, je les ai vus, même si personne ne me croit. Ils sont installés là-bas... Il y a un sacré va-et-vient, avec les navires, et tout cela sous notre nez. Oh oui, ils sont beaux, on peut pas le nier... Démoniaques, comme qui dirait. Nous n'aurions pas dû aller jusque-là. Je l'ai vu à son regard : nous n'aurions pas dû aller jusque-là. Et les autres, ils sont morts, vous savez. D'accident, dans les trois mois après notre retour... Mais moi je me méfiais, alors j'ai bien regardé où je mettais les pieds. Et puis je suis allé le voir. Je lui ai dit : vous pouvez avoir confiance en moi, je dirai rien à personne. Et puis même si je disais quelque chose, qui c'est qui croirait un vieux fou comme moi? Il a fait semblant de pas comprendre, mais il comprenait, vous savez. Enfin, j'ai pas voulu prendre de risques et le lendemain, je me suis évanoui dans la nature. J'ai changé de patelin, quoi. Parce que, hein, il vaut mieux pas prendre de risques. J'aimais pas son regard...

Mais je les ai vus, vous savez...

Historique

La guilde des navigateurs est assez récente. Il y a toujours eu des bateaux, sur les fleuves et sur mer, mais cela ne fait que trois cents ans que les professionnels se sont rassemblés en "syndicat".

Nature de la guilde

10 000 personnes à peu près travaillent sur des bateaux ou sont liées au commerce des bateaux. Marins, rameurs, dockers, commerçants... ils sont tous inscrits sur les registres et bénéficient du monopole de leur profession : un étranger à la guilde ne peut pas exercer un de ces métiers, même quelques jours en remplacement. Ils bénéficient des voyages gratuits sur les bateaux, avec leur famille, quand ils en ont besoin, à condition de mettre la main à la pâte.
Tous les bateaux sont à voile ou/et à rame : ni la vapeur, ni l'essence n'ont encore été inventés.

En vérité, la guilde peut être divisée en trois groupes très différents :

• Le trafic fluvial

C'est le plus important, en nombre de bateaux. On considère qu'il y a au moins 500 embarcations de moyenne taille (équipage de dix personnes) et un nombre indéfini de petites barques de pêche. Ces 500 embarcations sont utilisées à peu près exclusivement pour le transport de marchandises.
Tous les fleuves (à part la Pierreuse, qui a des endroits difficilles) sont à peu près navigables. Le trafic s'intensifie bien sûr aux alentours de Pôle... mais le canal n'est pas sûr, et nombreux sont les marchands qui préfèrent faire le reste du trajet en chariots. Les autres s'exposent aux attaques éventuelles de pirates ainsi qu'à des éboulements... mais sont bien plus vite arrivés.

Les marchandises les plus transportées par "eau" sont la Siffan et les tissus, qui viennent du sud, le bois, qui vient du centre, et les épices (un tiers des échanges d'épices se fait par voie fluviale), qui viennent des Batranobans. Les Vorozions utilisent les fleuves pour leur trafic interne, mais ne laissent passer aucun bateau en direction des Derigions. Enfin, quand nous disons aucun... à la frontière, la corruption et les fraudes sont reines.

Etre marchand fluvial est un difficile métier, mais il est intéressant (on y voit du pays, on y rencontre des gens et on combat des pirates...) et peut se révéler très rentable. C'est hélas un métier que les porteurs d'Arme ne peuvent exercer... Et oui, les Armes ont la phobie de l'eau !

• Le trafic maritime (les côtes)

Un bon moyen d'aller d'un point à un autre de la côte est, bien entendu, de passer par la mer. Une méthode très utilisée pour aller, par exemple, de Nerolasarevskaya à Bolivar ou de Molodeznaya à Tehen ou à Durville... regardez sur la carte : cela a l'avantage d'éviter de passer par les montagnes ou par la jungle.

Comme le trafic fluvial, ce cabotage près des côtes est destiné essentiellement au commerce. Comme il est beaucoup moins facilement contrôlable que le trafic fluvial, il est souvent utilisé par les contrebandiers ou les marins transportant des cargaisons "à risque" : des esclaves ou des armes, par exemple. De petits ports sont disséminés le long de la côte est (les Vorozions ont toujours été les plus organisés). On trouve également certains petits ports illégaux cachés dans des criques au sud du continent : il s'agit pour la plupart de repaires de pirates, qui massacrent et pillent les bateaux qui passent.

• Le trafic maritime (la navigation d'exploration)

Il s'agit là d'une activité tout à fait légale, quoique rarement pratiquée - la haute mer n'intéresse que quelques idéalistes ou quelques obsédés. Une vingtaine seulement de navires de haute mer sont disponibles. Ancrés à l'est du continent, ils appartiennent tous à de riches propriétaires ou à la guilde elle-même.

Ces fous de la haute mer ont été longtemps un club sélect, mais ouvert. Sélect parce qu'il fallait, pour y entrer, être passionné par l'exploration et s'y connaître en navigation - ce qui était le cas de peu de gens. Et ouvert parce que comme il y avait peu de volontaires, ceux qui correspondaient le plus au profil étaient accueillis à bras ouverts...

Ce n'est cependant plus le cas désormais, sans que personne ne comprenne bien pourquoi. La fermeture de cette partie de la guilde aux nouveaux fous de la navigation coïncide avec l'arrivée comme "maître des navires" de Brus Mercœur, un Vorozion de lointaine ascendance Piorad, comme l'atteste sa belle stature et ses cheveux blonds. Brus Mercœur semble être persuadé que l'exploration des océans n'est pas un jeu d'enfant et qu'elle doit être contrôlée de manière stricte.
Les navires de la guilde ne sont désormais plus utilisés que par des membres de l'équipe de Brus Mercœur, auxquels il fait entièrement confiance. Les navires appartenant à des familles privées doivent être titulaires d'une "permission d'embarquement" avant de mettre le cap sur la haute mer et Brus Mercœur n'accorde ces permissions que de plus en plus rarement, et à condition d'avoir étudié auparavant le trajet décidé par le navire. Un homme de son équipe embarque généralement avec le navire pour vérifier que le cap sera bien respecté.

Et si les joueurs veulent prendre un bateau ?

Les Armes n'accepteront que contraintes et forcées de mettre le pied sur un bateau. Il leur faudra réellement une très bonne raison et un désir exacerbé lié à cette raison pour les décider... à condition que le bateau ait l'air très solide et que ce soit sur un fleuve pas trop profond.
Elles refuseront catégoriquement toute embarcation sur la mer, que ce soit en cabotage ou pour partir sur les océans.

Quelques rumeurs

Les bateaux sont un objet de fantasmes pour beaucoup et chacun y accole ses désirs les plus fous. Voici, en vrac et sans garantie, quelques-unes des rumeurs qui courent sur la guilde des navigateurs : vous pouvez les ressortir telles quelles dans les tavernes, à vos joueurs de faire le tri!

- Tanæphis repose sur un plateau carré de mer qui se termine des quatre côtés par la cascade du destin. Les bateaux qui y tombent ne reviennent jamais.
- Il y a un autre continent au sud de Tanæphis, un véritable paradis terrestre peuplé de femmes noires aux formes voluptueuses qui dévorent les marins.
- Il y a un autre continent à l'est, peuplé d'hommes aux cheveux blonds plus puissants que des démons et qui dévorent les marins.
- Il y a au nord-est de Tanæphis un chapelet de petites îles qui démarrent de la Pointe de nulle part et s'étend sur des milliers de polacs. A l'autre bout de ce chapelet d'îles, il y a un autre continent. Les gens de ce continent vont passer par les îles pour nous envahir et dévorer nos enfants.
- Des gens disparaissent dans les bateaux et ne reviennent jamais.
- Le continent de Tanæphis repose sur le dos d'un dragon. Quand il se réveillera, il s'ébrouera et le continent s'écroulera.

Quelques idées de scénarios

Tant que vos joueurs ne seront pas possédés, ils ne pourront pas prendre la mer. Il y a cependant des tas de choses à faire avec les bateaux... Les idées qui suivent ne sont que des propositions, n'hésitez pas à broder dessus.

- Des bateaux disparaissent entre la jungle Gadhar et Pôle. La guilde est persuadée qu'il s'agit d'une organisation de pirates organisée et importante. Elle donne une telle récompense pour qui détruira les pirates que les Armes des joueurs décident d'embarquer sur un des bateaux pour mener l'enquête.

Le bateau n'est pas attaqué, mais de port en port, les joueurs en apprennent plus sur les pirates : ceux-ci ont un rayon d'action, sont parfaitement silencieux et n'ont encore jamais été repérés. On retrouve sur la rive, le lendemain, les bateaux éventrés, tout l'équipage mort et la cargaison volée...

Les pirates ont en fait une technique originale : deux de leurs sbires s'embarquent comme rameurs sur les bateaux qu'ils désirent piller. La nuit, devant un point précis prévu à l'avance avec le reste de la troupe, ils égorgent l'équipage. Les pirates restants arrivent alors avec des barques, débarquent la cargaison et coulent le bateau. Leur repaire est une île perdue dans les marais, au milieu de la jungle... aux joueurs de les démasquer.

- Un noble désire s'embarquer avec sa famille pour partir pour une expédition lointaine. Il demande aux joueurs d'engager un équipage sûr et de décrocher une autorisation d'embarquement. Les joueurs essaieront, en vain, de décrocher cette autorisation... et le refus n'aura aucune raison apparente. Le noble fera jouer le piston pour passer au-dessus de la tête de Brus Mercœur, jusqu'au conseil Vorozion, pour obtenir cette autorisation... et l'obtiendra. Il sera alors victime d'une tentative d'assassinat puis, si les joueurs font échouer la tentative, sera l'objet d'une fausse accusation de viol d'enfants (un coup monté) et jeté en prison. Les joueurs devront innocenter leur commanditaire pour toucher leur argent.

Ils finiront par y arriver. Le responsable de l'histoire, ils en sont sûrs, est Brus Mercœur... mais ils ne parviendront pas à le prouver. Enfin, la famille du noble réussit à s'embarquer vers le large... Peut-être découvriront-ils ce que tout le monde veut tant cacher...

Guilde des voyageurs

De toutes les guildes de Tanæphis, celle des voyageurs est sans aucun doute celle qui représente le plus de choses pour vos joueurs. Ses auberges, son réseau d'informations et ses soirées passées enfin à l'abri... Mais les temps ont changé et les joueurs n'ont plus peur de grand-chose. Certainement parce qu'ils sont la peur elle-même. Mais les aventuriers débutants, les marchands et les voyageurs continuent à se presser dans les salles communes et les chambres enfumées de ces auberges. Remontons donc quelques années en arrière, alors que le mot auberge représentait pour vous l'assurance d'une nuit passée au calme.

La seule différence entre la guilde de cette extension et celle des règles de base est très simple: alors que les locaux de la guilde étaient anciennement abrités par des auberges indépendantes, les auberges actuelles appartiennent à la guilde. Les investissements ont eu lieu année après année et il ne reste plus que quelques irréductibles qui ne veulent pas vendre (aucune pression n'est effectuée sur eux, les anciens patrons devenant souvent les gérants des auberges affiliées à la guilde). Les auberges qui n'abritaient pas de locaux de la guilde ont quelquefois, elles aussi, été rachetées.

Principes de base de la guilde

Le premier principe de base de la guilde est que les auberges affiliées à cette association sont un lieu de repos et de calme que rien ne doit venir troubler. Pour ce faire, la guilde ne dispose de presque aucune force brute et se contente de faire planer une menace sous-jacente contre tout individu qui viendrait troubler cette notion de sécurité. Il est évident que les fauteurs de troubles sont souvent éliminés par les clients eux-mêmes, mais les rares pillards qui parviennent à massacrer les clients d'une auberge passent souvent le reste de leur vie à échapper à un adversaire inconnu (nous reparlerons de tout cela par la suite).

Le second principe de la guilde est que tout individu pourra trouver refuge dans une auberge affiliée, et ce même s'il n'a pas le sou. En fait, il pourra simplement dormir à l'étable et se nourrir d'un bol de mauvaise soupe accompagné d'un morceau de pain. Mais au moins il sera à l'abri des loups, des voleurs et des intempéries.

Le troisième principe de la guilde est de renseigner ses clients sur les alentours directs de l'endroit où se trouve l'auberge. Les animaux sauvages, les monstres et les curiosités naturelles seront répertoriés. Les pillards et les bandes de Sekekers ou d'Alwegs seront surveillées de près. Les routes seront balisées et entretenues (ce dernier point représente un véritable travail de Titan et on ne trouve que très rarement des routes entretenues au-delà d'un kilomètre d'une auberge).

Le quatrième principe indique que toute auberge érigée sur le continent de Tanæphis peut faire partie de la guilde en prenant simplement le soin d'envoyer un messager porter une missive décrivant le lieu de construction de l'auberge et les prix qu'elle pratique. On estime que tout prix (aussi bas ou aussi haut qu'il soit) est recevable, les régions de Tanæphis étant plus ou moins dangereuses (la prime de risque existe aussi pour les patrons d'auberge). Il n'est pas rare en effet de trouver des institutions en plein territoire Piorad, même si les prix qui y sont pratiqués sont souvent prohibitifs.

La malédiction de la guilde

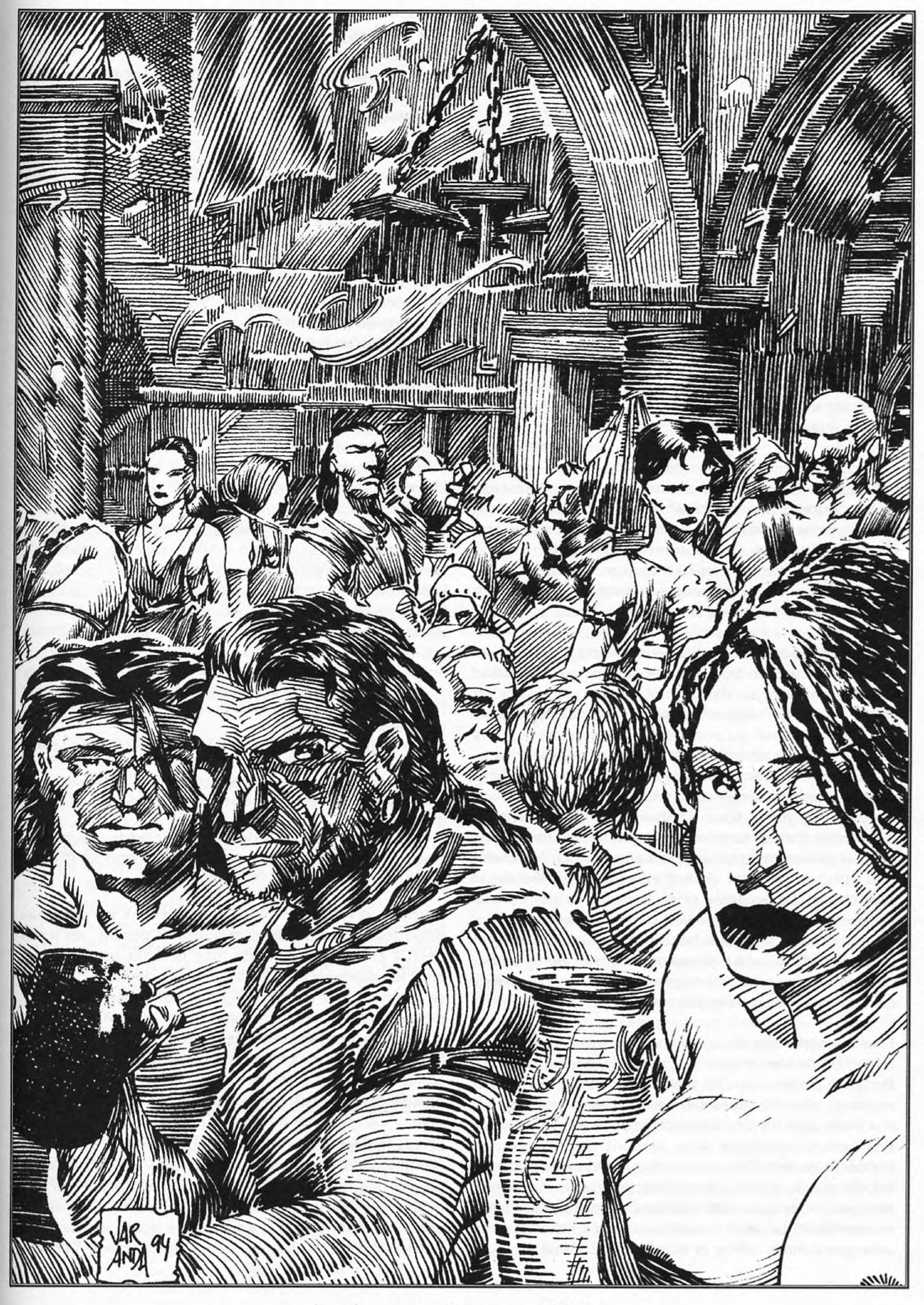
Mais qu'arrive-t-il donc à un individu qui viendrait voler ou tuer dans l'enceinte d'une auberge de la guilde ? Les hypothèses sont nombreuses et je me garderai bien de tirer au clair ce mystère qui a la propriété de s'épaissir au fur et à mesure que le temps passe.

La première légende porte sur un porteur d'arme solitaire qui serait simplement le dirigeant de la guilde. Il se contenterait de surveiller tout ce qui se passe de façon générale et n'agirait de lui-même que pour châtier ceux qui trahissent la guilde. Les Armes qui souhaitent rester dans l'ombre sont rares et cette légende semble être pour le moins fantaisiste.

La seconde légende laisserait penser que les criminels responsables d'exactions commises dans les auberges de la guilde seraient tout simplement pourchassés par des mercenaires ou des assassins loués pour l'occasion par les patrons d'auberge. Cela reste relativement improbable vu le coût élevé de la location de mercenaires (pour les assassins, c'est encore pire !).

La troisième légende parle d'épices dont seraient aspergés les criminels qui survivraient à leur séjour dans l'auberge. Cette sorte de poison causerait la mort des criminels peu de temps après leur départ (de quelques heures à plusieurs jours selon des sources bien informées). Cette hypothèse est relativement plausible (de tels épices existent), mais il semble relativement improbable que, par exemple, une tribu entière de Sekekers soit victime de ce poison après avoir brûlé une auberge entière et ce sans déclencher d'alerte. En fait, ce poison est certainement présent dans la panoplie des patrons d'auberge... mais cela n'explique pas tout.

En tant que maître de jeu, vous pouvez choisir l'une des trois versions, voire les trois si vos joueurs sont



Auberge de la guilde

particulièrement coriaces. Dans tous les cas, il ne faut pas que la sécurité offerte par les auberges de la guilde ne soit bafouée.

Auberge typique de la guilde

Une auberge typique de la guilde est tout d'abord composée de trois bâtiments bien calmement cachés derrière d'immenses murs. Quand je dis immenses, ceux qui excèdent cinq mètres sont tout de même relativement rares.

Le premier bâtiment est toujours l'étable qui permet d'accueillir une dizaine de chevaux et peut-être quelques Chagars (selon la région). Le premier étage est occupé par une grange à foin qui permet d'accumuler assez de nourriture pour donner à manger aux chevaux pendant une ou deux semaines. C'est là aussi que les individus pas assez riches trouvent refuge pour la nuit et peuvent ainsi se reposer un petit peu.

Le second bâtiment est composé d'une tour de guet qui permet de surveiller les alentours et d'un immense atelier où tous peuvent réaliser divers travaux d'artisanat. Les forgerons itinérants y réparent armes et armures, les commerçants et les épiciers y déballent leurs marchandises. Ce bâtiment est quelquefois aussi grand que l'étable, mais ne possède pas d'étage (à part la tour qui atteint quelquefois douze mètres de haut).

Le troisième bâtiment est l'auberge proprement dite. Au rez-de-chaussée, on trouve la grande salle où les repas et les boissons sont servis. On trouve aussi la cuisine, le cellier et même quelquefois la cave (lorsque le sous-sol est trop dur pour qu'une cave y soit creusée). On y trouve aussi la chambre du patron de l'auberge et quelquefois la chambre des gardes qui en assurent la sécurité (dans les autres cas, ils vivent dans un petit local en dessous de la tour de guet). Le premier et le deuxième étages sont occupés par les chambres (le premier comporte aussi la salle commune où les clients peu fortunés peuvent dormir ensemble histoire de se tenir chaud). Le troisième étage (lorsqu'il existe) est tout simplement un grenier où le patron entasse tous les objets dont il n'a plus besoin. Certaines auberges possèdent d'ailleurs à cet endroit des meurtrières où des archers ou des arbalétriers peuvent soutenir un siège contre des adversaires extérieurs.

Tous les bâtiments de la guilde sont construits selon la région où ils sont érigés. Les toits en chaume des pays Derigions flirtent avec les maisons en forme de bateaux renversés des étendues sauvages Piorads. Les maisons aux murs blanchis des déserts Derigions font aussi partie des options retenues dans certains cas. Par contre, l'intérieur garde toujours un look quasi identique (surtout depuis que la guilde achète directement les auberges), très proche de celui des auberges Vorozions de l'ouest du continent. La seule exception notable reste les deux auberges-fumoirs créées et dirigées par El-Miraj.

Les tarifs d'une auberge

Les tarifs des auberges de la guilde sont relativement disparates selon les régions, mais les prix indiqués dans le tableau ci-dessous sont relativement constants.

Service	**Prix***
Boisson non alcoolisée (le verre)	0,1
Boisson alcoolisée (le verre)	0,2
Boisson alcoolisée (la bouteille)	2
Bière Piorad (le verre)	0,3
Bière Piorad (le tonneau)	3
Vin Vorozion (le verre)	0,4
Vin Vorozion (la bouteille)	4
Vin Derigion (le verre)	0,5
Vin Derigion (la bouteille)	5
Siffan (le verre)	1
Boisson de luxe (le verre)	3
Etable (pour un humain)	Gratuit
Etable (pour un cheval)	0,5**
Etable (pour un Chagar)	3***
Salle commune	1
Chambre (un lit)	2
Chambre (deux lits)	3
Chambre de luxe (un lit double)	30
Repas (minimal)	Gratuit
Repas (copieux)	2
Repas (normal)	0,5
Repas (royal)	20
Petit déjeuner	0,2****

*: Tous les prix sont indiqués en Cestes bien que les comptoirs de la guilde acceptent toutes les monnaies ayant cours sur Tanæphis (certains acceptent même les pierres précieuses et/ou les paiements en nature).
**: Gratuit pour toute personne louant une chambre (pas la salle commune).
***: Gratuit pour tout personnage louant une chambre (pas la salle commune), mais uniquement dans les régions nordiques de Tanæphis.
****: En général, les petits déjeuners sont servis gratuitement pour toute personne louant une chambre et peuvent être pris dans la chambre si elle est de "luxe".

Certains services et certaines boissons ne sont pas disponibles dans certaines régions. En général, les repas royaux et les chambres de luxe ne sont présents que dans les auberges des villes et les fûts de bière Piorad ne se trouvent que dans les régions nordiques. La plupart des auberges nordiques comportent aussi des endroits où les Chagars peuvent être soignés et nourris (le prix indiqué comprend une ration de nourriture).

Quartier général de la guilde

Le quartier général de la guilde se trouve à Pôle (c'est certainement pour cette raison que les prix sont la plupart du temps indiqués en Cestes), dans l'un des quartiers les plus riches de la ville. On a beau dire, mais à raison de deux Cestes la chambre, la guilde est devenue particulièrement riche au cours des années. Certains

supposent même qu'avec leur profil bas, ils pourraient dépasser la guilde des marchands (mais pas celle des épiciers bien entendu). En tout cas, la guilde des voyageurs est une vraie entreprise, dirigée par des technocrates cachés dans les quartiers les plus hauts de Pôle.

Même si le quartier où se trouve la guilde est riche, le nombre de porteurs en poste à cet endroit est toujours important. Peut-être l'un d'eux est-il l'exécuteur des basses oeuvres dont je vous parlais dans l'un des premiers paragraphes. En tout cas, il est fort probable que vu le potentiel offensif du quartier général, personne ne viendra jamais voler de l'argent ou espionner les comptes de la guilde. A part ces sbires peu recommandables, on estime que le quartier général emploie soixante personnes à plein temps. La plupart sont d'anciens membres de la guilde des écrivains.

Quelques personnages célèbres

Abu El-Miraj est l'un des plus célèbres tenanciers d'auberge de tout l'empire Batranoban. C'est lui qui, la première fois, a tenté d'implanter une fumerie d'épices dans une auberge de la guilde. Il a tout d'abord été viré des deux guildes dont il faisait partie (épiciers et voyageurs) puis a finalement été réintégré par les deux, après qu'il leur eût prouvé que cette association ne pouvait que rapporter de l'argent. C'est l'un des membres les plus influents de la guilde des voyageurs, même s'il garde un rôle plus anecdotique dans celle des épiciers (il n'est pas assez riche pour cela). Il possède trois auberges (deux à Durville et une à Tehen).

Piotr Rufus est un Piorad diplomate (si, si !) qui, après avoir été piétiné par une meute de Chagars, a trouvé dans la guilde des voyageurs une façon particulièrement facile de gagner de l'argent. Il possède deux auberges à Rockford et dirige d'une main de fer ses affaires. Il a engagé plusieurs groupes de mercenaires Piorads et Alwegs afin d'assurer la sécurité de ses bâtiments et de ses clients. Il a aussi eu l'idée d'offrir à tous les Piorads qui le désireraient un verre de bière gratuit par jour (ce qui lui permet d'avoir de bons rapports avec la plupart des tribus). Même s'il a déjà eu des problèmes avec quelques porteurs d'Arme, ses auberges sont réputées pour être les plus sûres de toute cette région.

David Rialor est un Derigion, ancien responsable de la guilde des écrivains, et qui a accepté un poste à responsabilité dans la guilde des voyageurs. Il est désormais haut responsable du secteur comptabilité et est l'un des technocrates les plus en vue de tout l'empire Derigion. Il passe le plus clair de son temps dans des soirées où il rencontre de nombreux dignitaires Derigions avec qui il entretient de très bons rapports. Ce personnage n'est, bien entendu, pas un porteur d'Arme.

Idées de scénarios

Les auberges de la guilde sont, pour les maîtres de jeu débutants, une base facile de départ pour leurs scénarios. Il est tout de même possible de concevoir de petits scénarios se passant directement dans l'auberge.

L'auberge rouge

Les propriétaires des auberges de la guilde sont tous plus ou moins honnêtes, mais il arrive que des brebis galeuses se glissent dans la bergerie. Le scénario commence lorsque les joueurs, pourchassés par le mauvais temps ou par des animaux sauvages, trouvent refuge dans une sympathique auberge de la guilde. La soirée se passe correctement, mais à la nourriture absorbée par les joueurs est mélangé un soporifique puissant (ou du poison si le maître de jeu est particulièrement cruel).

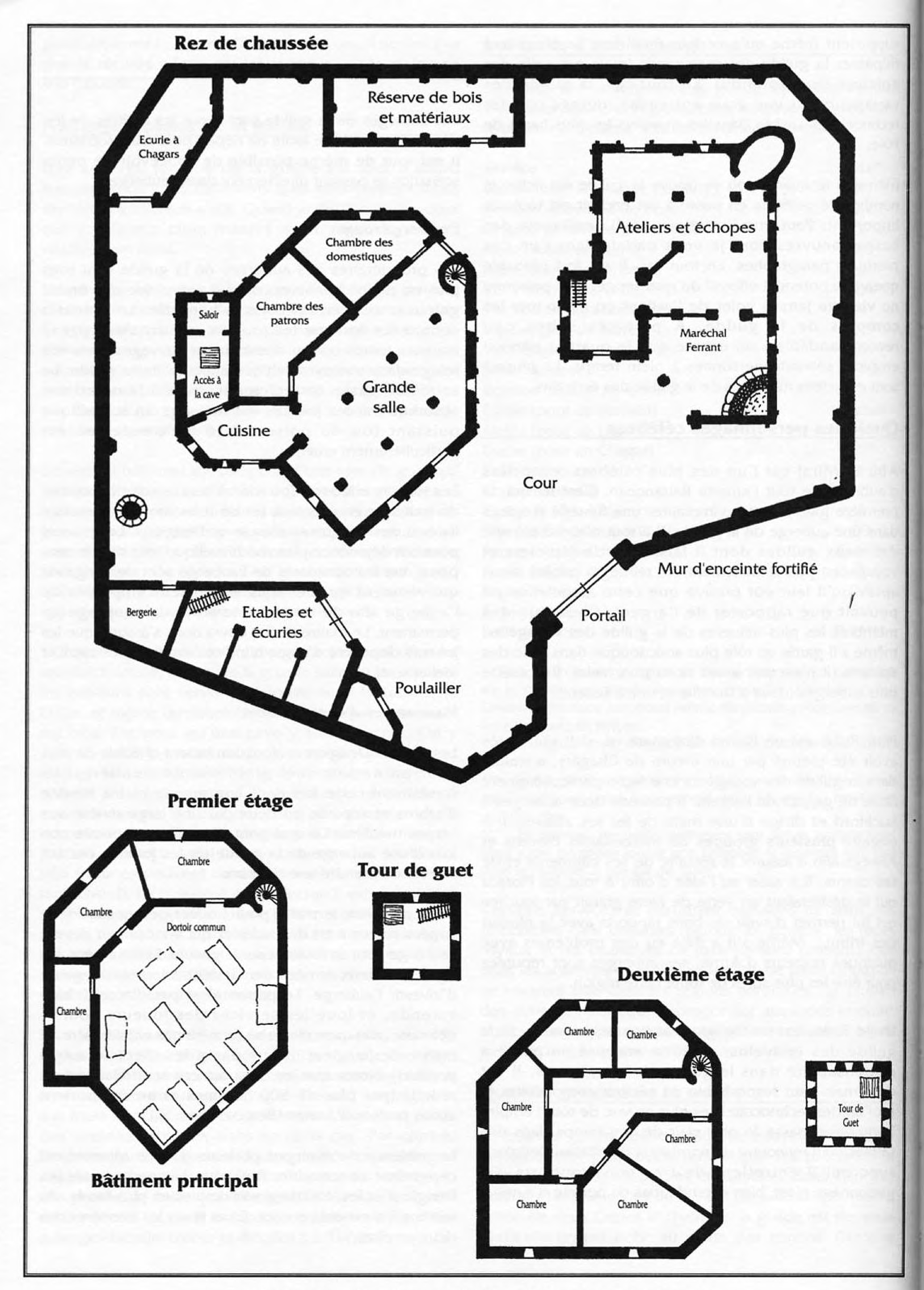
Les joueurs endormis (ou morts) sont ensuite dépouillés de tout leur équipement (et de leurs armes) et ensuite livrés à des trafiquants d'esclaves Derigions. Les joueurs pourront déjouer ce plan machiavélique tout simplement parce que les occupants de l'auberge sont des brigands qui viennent de tuer tous les anciens employés de l'auberge afin de monter une sorte de coupe-gorge permanent. Le maître de jeu devra donc s'assurer que les joueurs disposent d'assez d'indices avant de les sacrifier réellement.

Manoeuvres d'encerclement

Les armées Derigion et Vorozion luttent une fois de plus pour on ne sait quel problème de frontières. Ils combattent cette fois dans une grande plaine bordée d'arbres et séparée en deux par une large rivière aux berges meubles. Le seul pont disponible se trouve non loin d'une auberge de la guilde où les joueurs ont fait l'erreur de prendre une chambre.

Ils se réveillent le matin pour trouver devant eux deux armées prêtes à en découdre et qui vont passer devant l'auberge pour se foutrent sur la gueule. Evidemment, les chefs des deux armées demandent à leur avant-garde d'investir l'auberge. Le patron n'est pas d'accord, bien entendu, et loue les services des joueurs pour le défendre (afin que cela ne se termine pas en massacre, le maître de jeu peut inclure parmi les clients d'autres porteurs). Notez que les deux armées sont relativement réduits (pas plus de 500 hommes et ne comportent aucun porteur d'Armes-Dieu).

La présence de quelques porteurs d'Arme Mineure est cependant concevable. Bien que la guerre entre les Derigions et les Vorozions soit de plus en plus larvée, de tels conflits existent encore, Ca et là sur les frontières des deux empires.



Auberge de la guilde des voyageurs

L'Eclipse de Lune

Lunes froides

De toutes les Armes-Dieux présentes sur Tanæphis, les Armes forgées en pierre de Lunes sont les plus rares et les plus extraordinaires. En effet, elles sont capables de communiquer entre elles quelle que soit la distance. Il existe ainsi trois réseaux de communication, un par Lune et un coordinateur central, Moonglow, un bouclier forgé des trois Lunes, seule arme capable de communiquer avec toutes les Armes de la Société Secrète. C'est donc naturellement qu'elle en assure le commandement, même si ce terme est assez inexact.

Comme toutes les sociétés secrètes d'Armes, l'origine de l'Eclipse de Lune se perd dans le passé de Tanæphis. Au fur et à mesure que les Armes s'incarnèrent, celles qui étaient composées de pierres de Lunes commencèrent à se réunirent. Il faut dire qu'elles bénéficient d'un sérieux atout, leur pouvoir spécial autant qu'unique, Réseau, qui reste l'un des secrets les mieux gardés de Tanæphis avec l'existence de Sneaker, l'Arme-Dieu de l'Empereur Bert III. On pourrait penser qu'avec leur pouvoir et leur réseau de communication, les Armes de l'Eclipse auraient essayé de noyauter la guilde des coursiers, en leur offrant un plus indiscutable, la transmission des messages à la vitesse de la pensée. Une sorte de Chronopost à la mode Bloodlust. Mais il n'en est rien. Il faut bien comprendre que les Armes et les porteurs sont deux entités différentes et qu'elles n'ont absolument pas le même mode de pensée. C'est vrai, les Armes les plus violentes se servent de la violence et de la fureur innées des habitants du continent, mais c'est pour assumer leurs désirs et rien d'autre. Et si une Arme accepte de fusionner avec un porteur, c'est bien moins pour lui faire plaisir que pour profiter de son corps, de sa mobilité et de sa discrétion dans une société humaine. On parle d'Armes ici et non pas de leurs porteurs.

Contrairement à ses consœurs, l'Eclipse a au moins un avantage. Il n'y a ni rite, ni admission, ni bizutage, rien du tout. On fait partie de l'Eclipse à cause de sa composition et rien d'autre.

Souvenirs d'une guerre...

Les Sociétés Secrètes s'affrontèrent durant Eclat de Lune par porteurs interposés. Certaines furent défaites, d'autres accrurent leur position de force sur le continent. D'autres encore se tinrent soigneusement à l'écart de tout ce chambardement, baissant la tête en attendant que cela se passe.
L'Eclipse de Lune prit, elle, une part active dans la lutte contre la Mort Carmin et ses velléités destructrices. Moonglow recruta des Armes puissantes, celles des PJ, et grâce à elles, ou à cause d'elles, réussit à anéantir les plans machiavéliques de destruction du monde des adeptes de Melaüs. Joli non ?

On ne va pas vous raconter la campagne, si vous l'avez jouée, vous la connaissez déjà, sinon, cela vous gâcherait la surprise.

La lune était gibbeuse

Après la défaite cuisante de la Mort Carmin, l'Eclipse se concentra à nouveau sur ses objectifs d'avant la crise, la transmission des informations à vitesse grand V sur tout le continent selon certains critères. Depuis la crise "Melaüs", qui changea et révéla beaucoup de choses, les Armes de l'Eclipse ne rechignent plus pour se déplacer au nord de Pôle et elles couvrent maintenant tout Tanæphis. Et des porteurs s'aventurèrent au nord, loin au nord, loin en plein territoire Thunk, loin vers la pointe de Nulle part.

Moonglow est maintenant à la tête d'un réseau d'espionnage et d'informations moins serré que celui de la guilde des courtisans, mais beaucoup plus rapide.
Il fallait un but à Moonglow et c'est tout naturellement qu'elle se mit au service de Sneaker, l'Arme de l'Empereur Bert III. Si les voies du seigneur sont impénétrables, celles des Armes ne le sont pas moins. Sneaker et Moonglow se connaissent depuis longtemps et s'apprécient et si les Derigions appréciaient les Armes à leur juste valeur, cela ferait longtemps que Moonglow et son porteur auraient leurs appartements dans le palais impérial, à deux pas des appartements de Bert III. Vous me direz, cela ferait également longtemps que Sneaker se serait révélée au grand jour. Ce n'est pas faux...

Bert III est un empereur sans empire. Pôle cède peu à peu sous les coups de l'extérieur, et Sneaker, son Arme, a une vision globale de la situation qu'il lui serait bien difficile d'expliquer à ses sujets et même à ses conseillers les plus proches sans se faire instantanément décapiter. Mais pour profiter des conseils de Sneaker, il faut qu'elle sache ce qui se passe sur le continent. Il lui faut des informations, récentes, sur lesquelles elle puisse compter.

Impossible de passer par la guilde des courtisans, celle-ci ne travaillant que pour ses propres intérêts. Alors, il y a les Armes de l'Eclipse et Moonglow offre donc à Bert III le réseau de correspondants dont elle est le coordinateur.

Et Moonglow raconta à Sneaker ce qu'elle avait appris sur les territoires du nord...

Un port, il y avait un port. Qui pourtant voudrait aborder à la pointe de Nulle part ? Qui voudrait affronter les vents et les flots battants ? Et qui, alors que Tanæphis offre des ports calmes et confortables, voudrait installer un port à cet endroit ? Une guilde. Des humains qui ne réflechissent pas. Des humains qui sont attirés par nos pouvoirs, mais qui nous craignent. Des humains qui nous utilisent comme bon leur semble, mais qui en même temps ne cherchent qu'à se débarrasser de nous. Et pourquoi là, quelles résonnances avec les anciennes légendes, avec le naufrage du navire venu d'au-delà des mers. Venu d'autre part. Des humains et d'autres hommes que j'hésiterais à traiter d'humains. Cold Wind en tremble encore.

La concentration de la guilde des navigateurs sur la pointe de Nulle part attira forcément l'attention de Moonglow qui fit renforcer la surveillance de la région. Le terrain est rude et le climat plus rude encore dans ces contrées et nombreux sont les porteurs qui périrent pour assouvir la soif d'informations de Moonglow. Mais ce qu'elle apprit là l'effraya et elle n'en parla pas à Bert; la peur de l'eau, de l'océan sans limites était la plus forte.

Les marchands sont là... Ils traitent avec les navigateurs... Ils ne se rendent pas compte de ce qu'ils font. Ils ne pensent qu'à l'argent... Ils sont en train de vendre le continent, de vendre les forces vives de Tanæphis. Et à qui ? Pour quoi ? Chaque mois des enfants viennent ici, des femmes, des hommes, fers au pieds qui attendent nus dans la tourmente que les grands bateaux apparaissent au large. Ils sont nombreux à mourir avant même d'embarquer et ils doivent être nombreux à mourir sur les bateaux. Les marchands vendraient leur âme pour augmenter leur marge. Ils se demandent ce qu'est le but d'un Dieu, mais quel est le but d'un marchand ?

Les agents de Moonglow à travers tout le continent servent également à surveiller les Armes les plus puissantes et les fusionnés. Car les fusionnés sont faciles à détecter : ils sont d'une telle puissance qu'ils entrent tout de suite dans la légende et les Armes les repèrent très facilement.

L'Eclipse de Lune perdit la trace d'un fusionné. Puis de deux. Puis d'une poignée. Au fil du temps, les fusionnés disparaissaient. Et toujours vers le nord du continent. Toujours vers la pointe de Nulle part. Parfois, un fusionné apparaissait. Comme sorti de nulle part.

Alors Moonglow dut planifier. MoonGlum, l'une des Armes de confiance de Moonglow se trouva un porteur avec lequel elle s'entendait bien. Durant des mois elle le chouchouta, elle le protégea et il lui apprit beaucoup. Elle but ses émotions et ses sentiments comme un nectar. Et au bout de mois et de mois d'attente, elle fusionna avec lui. Il était convenu que MoonGlum ne donnerait plus de nouvelles, pour ne pas attirer l'attention au cas où des Armes en pierre de Lunes servaient dans les rangs des étrangers. Maintenant qu'elle était humaine, aucune Arme ne pouvait détecter sa véritable nature et son appartenance à l'Eclipse.

MoonGlum disparut dans le nord de Tanæphis et l'Eclipse perdit sa trace comme tous les autres.

Elle ne donna pas de nouvelles pendant des mois.
Et un jour...

— *Moonglow...*
— *Oui ?*
— *Moonglow...*
— *Je suis là... où es-tu ?*
— *Je suis dans une grande pièce bleue, Moonglow... Je sais à présent d'où je viens. Je sais d'où nous venons tous... Je le sais...*
— *MoonGlum ! Réponds ! Tu es si loin !*
— *Je l'ai vu... Je l'ai vu de mes yeux de fusionné !*
— *MoonGlum !*
— *Tu m'entends Moonglow ? Je l'ai vu ! Je me souviens de tout ! C'est un numéro, un simple numéro !*
— *MoonGluuuuuum !*

L'Eclipse et les autres Sociétés Secrètes

La Société avec laquelle l'Eclipse a le plus de contacts est la Route Sans Fin dont les membres voyagent à travers tout le continent pour raconter des histoires. Honnêtement, vous y avez cru, vous à cette histoire d'histoires ? Reportez-vous plutôt au chapitre consacré à la Route pour apprendre la vérité. Bien sûr, cette similarité crée des liens et les membres de l'Eclipse et de la Route s'échangent des informations quand ils se rencontrent. De là à ce que les informations soient pertinentes et véridiques... C'est un peu un jeu de poker menteur à l'aveugle, les deux mains attachées dans le dos, qui se déroule dans ce cas, chacune des deux Armes ne lâchant une information que si elle peut être divulguée et que si elle ne nuit pas à sa Société Secrète.

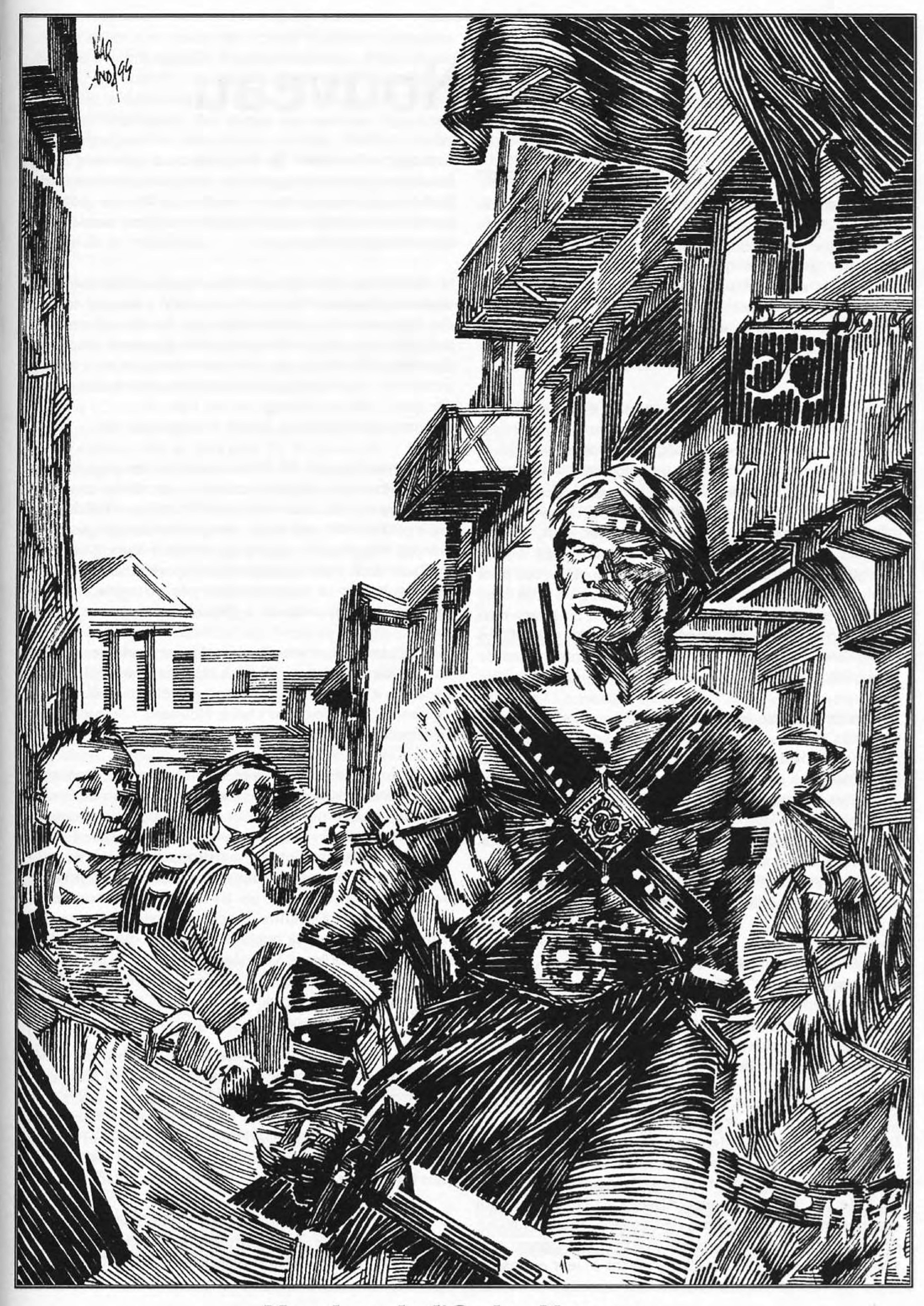
Et si vos Armes veulent entrer dans l'Eclipse de Lune ?

Entre nous, si vous ne faites pas partie de la petite élite forgée en pierre de Lunes, vous n'avez aucune chance de faire réellement partie de l'Eclipse, au sens propre du terme. Rien du tout, nada, pas de pouvoir Réseau.

En revanche, vous pensez bien que nous n'avons rien oublié et que si Moonglow et Sneaker s'apprécient autant, c'est bien qu'il doit y avoir anguille sous roche...
Si on ne peut pas faire partie à 100% de l'Eclipse, on peut cependant y entrer comme "intérimaire", comme Sneaker...

Pour cela, c'est assez simple, il suffit de trouver une Arme en pierre de Lunes et de lui en faire la demande. Celle-ci la transmettra à Moonglow qui prendra la décision. Les obligations du nouveau venu sont simples : porter assistance à un membre de l'Eclipse si on lui demande. Bien sûr, l'absence du Réseau est un handicap, mais le système d'information est tel que si vous ne les trouvez pas, eux vous trouveront vite.

L'acceptation de membres extérieurs à l'Eclipse permet d'envoyer des émissaires et des espions plus discrets puisqu'ils ne sont pas trahis par la composition de leur Arme.



Membre de l'Ordre Nouveau

L'Ordre Nouveau

Historique

Exutoire simpliste d'une population fruste, incapable de recul et de réflexion sur sa situation, le racisme ne pouvait que se développer sur Tanaephis. Le racisme a cet autre avantage qu'il est toujours un excellent prétexte à des chefs en mal d'idée pour canaliser l'énergie d'une population. Et évidemment, il fallait bien qu'un jour ou l'autre apparaisse une Société Secrète d'Armes capable d'organiser, de développer et d'exploiter ce racisme latent.

L'Ordre Nouveau ne date pas d'hier. C'est d'ailleurs sûrement la première Société Secrète apparue sur Tanaephis aux environs de 6000 avant Neinnes. Elle est issue de la réunion d'Armes en lutte contre les Elfes, seuls êtres capables de manipuler le fluide et de rendre impuissante n'importe quelle Arme d'un simple battement de cils (ou presque). Les Elfes sont, à cette époque, les seuls véritables ennemis des Armes. Autant dire que les Armes qui se sont frottées aux Elfes ont pour la plupart disparu rapidement. Les autres se sont bien cachées en attendant des jours meilleurs, en jurant bien qu'un jour elles se vengeraient. Puis les Elfes disparaissent et les Armes deviennent les maîtresses de Tanaephis.

Tout va pour le mieux jusqu'à l'apparition des Hysnatons. Certaines Armes ayant connu les Elfes se souviennent et prennent peur. Et si les Elfes revenaient par l'intermédiaire des Hysnatons? Cette poignée d'Armes anciennes développent alors un racisme plus que violent en direction des Hysnatons, puis plus tard par extension, à tout ce qui n'est pas "pur", c'est-à-dire les Alwegs. Mais trop dispersées, elles ne peuvent tenter aucune action commune d'ampleur et se contentent d'occir tous les Hysnatons qu'elles rencontrent sur leur chemin.

En 502 ap. Neinnes, l'empire Derigion est alors à son apogée. La prospérité s'accompagne d'une certaine permissivité , un "relâchement des moeurs" disent certains esprits rétrogrades. L'armée impériale n'a plus le prestige qu'elle possède en temps de guerre ouverte et n'a plus qu'un rôle de police fortement limité par la montée du pouvoir des quartiers.

Parmi les généraux, se trouve un certain Aurélien Bordet. Ce jeune Suradar est le porteur d'une Arme du nom de Darkline, qui trimballe un certain nombre d'idées nauséabondes. Darkline suggère alors à Aurélien que ce laxisme impérial provient de la présence dans les murs de Pôle de trop nombreux Alwegs et Hysnatons qui corrompent les bases même de l'empire. Aurélien réunit deux autres Suradars porteurs d'Arme partageant son point de vue sur le laisser-aller ambiant et leur expose la théorie de Darkline. Ils décident de s'appeler "Ordre Nouveau" (cette suggestion vient évidemment de Darkline) et commencent à recruter, à vitesse grand V, parmi leurs troupes, à majorité d'origine noble, des sympathisants à leur cause.

Un mois plus tard, l'Ordre Nouveau lance sa première opération baptisée "la nuit des torches" : la quasi-totalité des trois centuries, commandées par Aurélien et ses amis porteurs, se répandit par petits groupes dans les Quartiers de Pôle et, armés de torches, ils se mirent à incendier méthodiquement toutes les habitations occupées par des Alwegs et des Hysnatons. Le premier pogrom anti-Hysnatons et anti-Alwegs était né.

L'empereur, qui eut tôt fait de connaître les responsables de ce désordre, déclara les trois premières centuries dissoutes et ses chefs hors-la-loi. Aurélien s'enfuit chez les Vorozions et ses deux complices furent tués dans l'assaut donné par la garde impériale à leurs garnisons, qu'ils avaient transformées en camp retranché. Mais le mal était fait et la mauvaise graine venait d'être (re)plantée. fin du deuxième épisode.

S'ensuit une traversée du désert pour Darkline, recluse en territoire Vorozion. C'est à Nerolazarevskaya que le hasard va faire se rencontrer Aurélien et celui qui deviendra l'idéologue d'Ordre Nouveau : le professeur Constantin et son Arme, Gothus.

Les deux Armes s'entendent aussitôt comme larrons en foire et elles décident de faire de la purification de la race un vaste mouvement populaire pour gagner les humains à leur cause. Elles partagent leur travail en deux : Gothus se chargeant d'édicter (par l'intermédiaire de son porteur) les bases philosophico-scientifiques de la Société Secrète dans un livre intitulé "Pureté et corruption" et Darkline s'occupant de recruter des sympathisants dans la noblesse Vorozion. Le livre est un succès et la noblesse Vorozion s'entiche du porteur de Darkline. De nombreuses Armes anciennes viennent aussi reprendre du service au sein de l'Ordre Nouveau pour casser de l'Hysnaton.

En quelques années, l'Ordre Nouveau compte un millier de membres en territoire Vorozion. Darkline part alors exporter sa doctrine chez les Batranobans, tandis que Gothus continue d'élaborer sa propagande. Désormais, tous les porteurs de Darkline seront les chefs de la Société Secrète. La Société Secrète devient de plus en plus forte, il est temps pour elle de passer à l'action.

Darkline veut à tout prix faire son come back à Pôle. En 730 ap. Neinnes, profitant de la déliquescence du pouvoir impérial, Darkline réapparait à Pôle. Elle réussit

alors à rallier à sa cause des Armes d'officiers Derigions, dont le célébre Suradar Charles Delafosse. Pour ne pas rééditer les erreurs du passé, Darkline a l'idée lumineuse de "créer la demande en racisme". Des agents de l'Ordre Nouveau fournissent des armes aux esclaves Hysnatons et Alwegs, puis les poussent à la révolte. Darkline espère ainsi prouver aux habitants de Pôle le danger que représente les Alwegs et les Hysnatons et donc les forcer à rallier ses idéaux. Ce sont les premières révoltes d'esclaves de Pôle et c'est Charles Delafosse qui est chargé de la répression.

Mais, la rébellion gagne vite tous les esclaves de Pôle et l'Ordre Nouveau n'ose plus montrer le bout de sa torche pour ne pas porter la responsabilité du désordre. Les membres Derigions de l'Ordre Nouveau se réfugient dans les sous-sols de Pôle et ne se manifestent plus que pour commémorer "la nuit des torches".

Darkline retourne donc définitivement à Nerolazarevskaya, devenu le bastion de l'Ordre Nouveau, avec une seule idée en tête : imposer son fascisme à Pôle par la force, en aidant les Vorozions à conquérir l'empire. L'Ordre Nouveau commence alors à phagocyter toute l'armée Vorozion. De 750 à 950, l'armée Vorozion est en grande partie dirigée par des membres de l'Ordre Nouveau. L'Ordre Nouveau agit aussi au niveau diplomatique, grâce à ses membres à Durville, en réunissant des fonds auprès des riches Batronobans, qui souhaitent voir l'empire Derigion affaibli pour pouvoir rompre leurs accords commerciaux. Ces fonds alimenteront pendant longtemps les caisses de l'armée Vorozion.

En 830, Darkline disparaît lors de la prise d'Inac par les Vorozions. S'ensuit une lutte pour la prise du pouvoir au sein de l'Ordre Nouveau qui va l'affaiblir, Gothus étant incapable d'imposer son autorité. Ce n'est qu'aux alentours de 1010 que l'Ordre Nouveau va refaire réellement surface sous la forme d'une fédération regroupant les membres Vorozions d'un côté et les membres Batranobans, Derigions, Piorads et Thunks de l'autre.

Idéologie: le dogme de "Pureté et Corruption"

Si le postulat de base de l'Ordre Nouveau était la destruction des Elfes, il a dégénéré en destruction des Hysnatons et des Alwegs. Mais certaines Armes anciennes gardent toujours en mémoire leur but premier. Par ailleurs, cette idéologie raciste a vite été assimilée par certains humains, qui l'ont recupérée , ce qui explique le succès de l'Ordre Nouveau auprès d'eux. Ce qui arrange bien les affaires de l'Ordre Nouveau qui s'est bien gardé de les détromper.

Toutes les idées prônées par l'Ordre Nouveau sont désormais consignées dans "Pureté et Corruption", le livre vomit par le névrotique Professeur Constantin. Ce torchon, copié et recopié fébrilement par tous les étudiants racistes de Tanaephis, raconte comment les civilisations non humaines ont disparu à cause de leur nature corruptrice. Si l'homme a survécu, selon Gothus, c'est parce qu'il était pur : pour ne pas disparaître, l'homme doit donc éliminer toute trace des anciennes civilisations (c'est-à-dire les Hysnatons) et éviter le métissage (c'est-à-dire les Alwegs). Et, de préférence, de manière violente et radicale car les Hysnatons et les Alwegs complotent en permanence pour asservir l'homme pur en l'attirant vers la corruption.Toujours plus fort, Gothus a même décrit comment distinguer un être humain "pur" d'un Hysnaton ou d'un Alweg , grâce à une série de croquis et de calculs anatomiques fumeux qui n'ont aucune base scientifique. Gothus ne s'explique d'ailleurs toujours pas qu'une Arme-Dieu puisse se laisser manipuler par un Alweg ou Hysnaton.

De plus, l'Ordre Nouveau prône un régime autoritaire et policier : "le seul moyen pour l'homme de savoir où sont le bien et le mal". Le bien, c'est évidemment ce que dicterait l'Ordre Nouveau s'il était au pouvoir. Pour vous donner une idée de Tanaephis version Ordre Nouveau, imaginez l'empire Vorozion en plus administratif, en plus militarisé et pratiquant l'extermination en masse des Hysnatons et des Alwegs. On comprend mieux ainsi pourquoi c'est chez les Vorozions que l'Ordre Nouveau compte le plus de membres.

Structure et organisation

L'Ordre Nouveau est une Société Secrète qui ne l'est plus réellement...secrète! C'est quasiment une organisation para-militaire et un parti politique à l'échelle du continent.

L'Ordre Nouveau possède une structure pyramidale de type hiérarchique et militaire. Au sommet de la pyramide se trouve l'état-major, un conseil à trois têtes qui a pour nom "l'Etincelle" et qui regroupe les Armes qui dirigent les fédérations de l'Ordre Nouveau (la fédération Vorozion, la fédération de Pôle et la fédération du Nord-Ouest , celle-ci réunissant les Armes avec des porteurs Batranobans, Piorads et Thunks).

L'Etincelle prend toutes les décisions au niveau du continent, par un vote à la majorité. L'Etincelle se réunit une fois par an à Nerolazarevskaya, le jour anniversaire de la prise d'Inac. Le chef de la fédération Vorozion s'appelle Fédor Tarkin (le porteur de Gothus) et c'est un paravenicius célèbre; le chef de la fédération de Pôle se nomme Alexandre Mauras et c'est le propriétaire de l'académie Delafosse, enfin le chef de la fédération du Nord-Ouest a pour nom Hasran Guombaji et c'est un riche marchand d'esclaves de Durville.

En dessous de l'Etincelle, au niveau de chaque fédération, se trouve "les Braises". Les Braises sont les membres chargés d'appliquer les décisions de l'Etincelle dans leur fédération. Il y a trois Braises par fédération,

l'une d'entre elles étant bien sûr un des chefs présents à l'Etincelle. Chaque fédération est divisée en trois Centuries et chaque Braise dirige personnellement une Centurie.

Chaque Centurie a un rôle précis :

- La première Centurie se charge des actions armées de l'Ordre Nouveau dans sa fédération et de la protection de ses membres importants. C'est la Centurie qui compte souvent le plus de membres.

- La deuxième Centurie remplit une fonction d'espionnage et d'infiltration. Cette Centurie est composée des meilleurs éléments de l'Ordre Nouveau.

- La troisième Centurie sert la propagande d'Ordre Nouveau, influe politiquement sur les pouvoirs publics, récolte des fonds et se charge de recruter de nouveaux membres. Elle fait bien comprendre que si l'Ordre Nouveau est une organisation puante, elle n'est pourtant interdite nulle part sur le continent.

Chaque membre d'une Centurie a un grade qui lui permet de se faire obéir par ses subordonnés. Les grades sont, par ordre décroissant : Braise, Torche d'acier et Torche de fer.

Recrutement des membres

Les Armes appartenant à l'Ordre Nouveau possèdent toutes un désir de prestige supérieur ou égal à +1.

Ne peuvent faire partie de l'Ordre Nouveau que les Armes ayant un porteur de race "pure", c'est-à-dire tout ce qui n'est ni Alweg, ni Hysnaton. Les Piorads, même s'ils ne sont pas originaires de Tanaephis, sont considérés comme des humains de race pure. Il va sans dire que les Armes ayant la limitation "Racisme envers les Alwegs" et/ou "Racisme envers les Hysnatons" font quasiment toutes partie de l'Ordre Nouveau.

L'Ordre Nouveau recrute surtout chez les Vorozions, les Batranobans et les Derigions, sans doute à cause de leurs sociétés qui sont déjà racistes à l'origine. Les Armes choisissent souvent une race de préférence pour leurs porteurs, pour des questions d'affinités.

Les Piorads ne sont pas trés attirés par l'Ordre Nouveau car ils se considèrent supérieurs à toutes les autres races et qu'ils jugent les hommes, non pas sur leur race, mais sur leur aptitude au combat. Les Gadhars et les Thunks sont la plupart du temps tolérants et n'ont pas réellement la notion du racisme ancrée en eux. Les Sekekers trouvent l'Ordre Nouveau horriblement machiste (c'est peu dire) et rétrograde, tandis que l'Ordre Nouveau place les Sekekers pas très loin derrière les Alwegs, ce qui explique qu'il n'y ait pas de Sekeker à l'Ordre Nouveau.

L'Ordre Nouveau sélectionne ses porteurs surtout chez les militaires, les nobles et les riches racistes. Si quelqu'un rassemble les trois conditions et si en plus il est porteur d'Arme, il y a de fortes chances pour qu'il soit à l'Ordre Nouveau. S'il ne l'est pas, l'Ordre Nouveau va bientôt chercher à l'enrôler.

Il faut noter que l'Ordre Nouveau laisse entrer dans ses rangs de nombreuses personnes, n'ayant que des Armes Mineures et même pas d'Arme du tout, qui fournissent une importante force de frappe. Beaucoup de simples citoyens sont en effet attirés par l'idéologie raciste et totalitariste de l'Ordre Nouveau. Ils ne se rendent pas compte que les Armes ne cherchent qu'à se servir d'eux.

Rites et coutumes

Le premier rite que doit subir une personne désirant rentrer dans les rangs de l'Ordre Nouveau s'appelle "la Confirmation". Il s'agit pour le postulant d'être examiné, de la tête aux pieds (sans rien oublier !), par un pseudo-expert pour savoir s'il correspond aux critères de pureté fixés par "Pureté et Corruption". C'est à l'académie Delafosse, à Pôle, que ces tests sont les plus prisés. Une fois sa "pureté" reconnue, le postulant doit jurer qu'il n'est ni un Alweg, ni un Hysnaton et de ne jamais avoir de rapports physiques avec un individu d'une autre race que la sienne.

Une fois initié, on lui confie une broche représentant une main gantée tenant une torche, symbolisant la "nuit des Torches" qui marque le début de l'Ordre Nouveau. Cette broche a le double avantage de permettre aux membres de se reconnaître entre eux et de bénéficier d'une réduction de 10% dans les magasins d'armes. Ce symbole de la main gantée portant une torche est d'ailleurs présent sur les boucliers de la première Centurie de chaque fédération lors d'actions armées ou de cérémonies.

Chaque année, les membres de l'Ordre Nouveau se réunissent pour commémorer "la nuit des Torches". Cette cérémonie est surtout très impressionnante à Pôle, où elle a lieu dans les sous-sols, car elle se poursuit par une nuit entière de chasse à "l'impur".

Amis et ennemis

Si l'Ordre Nouveau a de bons contacts avec la Loi du Sang, ses rapports avec la Mort Carmin sont très tendus depuis que l'Ordre Nouveau s'est aperçu qu'elle était noyautée par les Hysnatons des Miroirs du Passé (cf. la campagne : "Eclat de lune"). Autant dire que les Miroirs du Passé sont les ennemis viscéraux de l'Ordre Nouveau.

Situation actuelle

Si l'Ordre Nouveau est une Société Secrète puissante, par son nombre et son organisation hyper structurée, elle est néanmoins affaiblie par ses luttes de pouvoirs internes (les Derigions, les Vorozions et les Batronobans sont également racistes entre eux). Elle pourrait frapper fort si un chef fort arrivait à unifier les trois fédérations. D'ailleurs, on parle de plus en plus d'un possible retour de Darkline qui serait lourd de conséquences.

Pour affirmer son autorité et sa légitimité auprès de ses petits "Kamarades", Alexandre Mauras et son Arme recrutent à tour de bras à l'académie Delafosse. Ils auraient même réuni au sein de son école une poignée de "spécialistes" en biologie Hysnaton afin de trouver une solution scientifique à l'extermination de ceux-ci. Décidement, on cherche toujours à éliminer les gens qu'on n'aime pas de façon rationnelle. Hasran Guombaji chercherait lui plutôt la solution du côté de l'épice... question de culture. De leur côté, Gothus et son porteur seraient en train de rassembler des troupes importantes aux environs d'Inaccessibility. Pourquoi ?... Mystère.



La première Centurie Vorozion (basée à Nerolavarevskaya)

Composée essentiellement d'anciens chevaliers de l'armée Vorozion. Cette Centurie est l'héritière des forces Vorozions qui attaquèrent Inac, avec à sa tête la tristement célèbre Darkline. Le moral de cette Centurie devient ELITE lorsqu'elle attaque des Hysnatons ou des Alwegs.

EF	PU	MO	IN
200	350	Vétéran	+1

Armement: Lance, épée longue

Armure: Plaque complète

Monture: Cheval

Note: Bonus de charge (IN+2, PU+100)

La première Centurie Derigion (basée à Pôle)

Réplique quasi exacte de la Centurie commandée par Aurélien Bordet, ces hommes ne se séparent jamais de leur bouclier orné du symbole de l'Ordre Nouveau dès lors qu'il faut casser de "l'impur".

EF	PU	MO	IN
150	200	Normal	+2

Armement: Epée

Armure: Cotte de mailles et bouclier

Monture: -

Note: Dès que la possibilité se présente, ils mettent le feu à tout ce qui peut brûler. Leur moral passe de NORMAL à VETERAN par fanatisme.

La première Centurie du Nord-Ouest

Composé de divers éléments, elle ne doit sa force qu'à son fanatisme. Composé d'anciens cavaliers Piorads et gardiens de la route, elle est néanmoins rapide et efficace (et surtout déconcertante par son curieux mélange).

EF	PU	MO	IN
100	200	Vétéran	+3

Armement: Cimeterre, hache et arbalète

Armure: Cuir

Monture: Cheval ou Chagar

Note: Bonus de charge (IN+2, PU+50)

La Loi du Sang

L'homme à la dague ouvragée entra sans frapper dans la grande bâtisse aux murs épais. Il se dirigea sans hésitation à travers les grandes pièces vides et sombres de la maison, guidé seulement par un lointain bruit de conversation. Il parvint à la seule salle éclairée de l'endroit et ouvra la porte d'où venait une lueur mouvante certainement issue de grands chandeliers à six branches. Les deux hommes présents dans la pièce étaient bien ceux qu'il était venu rencontrer. L'un d'entre eux se retourna et s'adressa à lui d'un ton relativement guilleret.

- Tiens, voilà donc notre cher exécuteur des basses oeuvres. Tout va comme vous voulez ?

Le deuxième homme écarquilla des yeux comme des soucoupes en s'apercevant que ce fut la dague de l'homme qui répondit et pas son porteur.

- Très bien, mon cher persifleur. Je vois que mon arrivée vous emplit toujours de joie. Prenez cependant bien garde que ce sourire ne se transforme jamais en rictus de mort.

A ces menaces à peine cachées, le deuxième homme se contenta de détourner son regard et s'enfonça dans la grande banquette sur lequel il était assis. Il vit son interlocuteur se lever et serrer la main de l'homme à la dague. Il resta muet alors que la dague et l'homme continuaient à dialoguer.

- J'étais justement en train de discuter avec un ami qui m'est très cher. Je vous présente Camel Mattouf, vendeur d'épices et d'esclaves à ses heures.

Il adressa un clin d'oeil à l'homme engoncé dans le fauteuil. Ce dernier se contenta de baisser les yeux. L'autre homme continua.

- Si je vous ai demandé de venir, c'est que le relations entre l'empire Batranoban et le nôtre n'ont jamais été aussi bonne. Les relations commerciales sont florissantes et cela permet à nos deux royaumes de devenir de jour en jour de plus en évolués. Même l'art est une valeur qui commence à faire parler d'elle. Une nouvelle ère de paix semble bien être sur le point de naître...

Le Batranoban bedonnant se mit à sourire comme s'il estimait que tout cela était dû à ses bonnes relations avec les Vorozions. Il s'apprêtait à surenchérir lorsque le Vorozion le coupa dans son élan.

- ... Et cela est totalement inadmissible. La guerre est la seule forme d'expression imaginable sur notre continent. La seule vision d'un monde en paix me donne envie de vomir...

Le Batranoban se sentait de plus en plus mal. Il avait envie de fuir, mais l'homme à la dague bloquait la seule issue de la pièce. Il commença à suer à grosses gouttes tandis que le Vorozion continuait son monologue.

- ... Je suis persuadé qu'un seul faux pas dans cette atmosphère de calme mettrait à nouveau le feu aux poudres. Le meurtre horrible d'un représentant de la guilde des épiciers suffirait certainement.

- Bien sur. Je comprends.

La dague avait prononcé ces mots alors que son porteur la projetait déjà vers la gorge épaisse du marchand Batranoban. Les gouttes de sueur se mêlèrent au flot de sang qui coula le long du torse épais de l'épicier. Il mourut en regardant ce fluide vital s'échapper de l'artère coupée. La dague continua de parler alors qu'elle fouillait les chairs, réussissant presque à séparer la tête du corps de sa victime.

- Je pense que cet assassinat ignoble commit par un Vorozion au beau milieu de la capitale nous promet encore quelques années de guerre.

Bien que le monde de Bloodlust© se soit un peu calmé depuis quinze ans, la puissance de la Loi du Sang s'étend de plus en plus parmi les porteurs d'Armes-Dieu relativement faibles. Il est rare, en effet, que les Armes-Dieu puissantes choisissent cette secte afin de progresser dans leur grande quête pour la fusion. La vie d'un membre de la Loi du Sang est courte et intense. Prenons soin de l'étudier en détail.

Organisation de la secte

La plupart des membres de la Loi du Sang sont des solitaires, tant et si bien que de nombreux scribes ont longtemps pensé que cette secte n'en était pas vraiment une et que leurs membres ne répondaient à aucune autorité. En fait c'est totalement faux: les hautes autorités de la secte sont tenues par des Armes tellement puissantes que personne n'oserait leur chercher querelle. De toute façon, pour éviter cela, tous les lieux de réunion de la secte sont considérés comme des zones neutres où tout combat est interdit. Les membres étant d'un naturel sanguin, il arrive que les réunions se transforment en baston générale, mais c'est sans aucune arrière-pensée et sans que jamais les lois de la secte ne soient bafouées.

Les lieux de réunion de la secte ne sont jamais fixes, tout d'abord parce que les membres de la secte sont trop chaotiques pour pouvoir se rassembler régulièrement à un même endroit et ensuite parce que de nombreux gouvernements (Batranoban, Vorozion et Derigion) luttent activement contre elle et qu'il serait idiot de placer dans un même endroit connu une dizaine d'Armes-Dieu recherchées. Les Armes qui représentent une sorte d'autorité sont au nombre de quatre.

On y trouve déjà une morningstar cracheuse d'acide dont le porteur est un grand chef de guerre Piorad aux multiples victoires. Ses buts dans la vie sont de se fusionner avec son arme et de défait l'empire Vorozion tout entier.

La deuxième Arme est une simple dague parlante liée à un Gadhar diplomate. C'est à la fois un beau parleur et un assassin hors-pair qui se charge d'éliminer tous les membres de la secte qui la trahissent. Ces traîtres sont rares mais, au cours des années, la dague a déjà réussi à éliminer plus de vingt porteurs d'Armes-Dieu.

La troisième Arme est une épée recourbée qui apprécie les Batranobans, mais qui est portée par un Alweg de Derigion et de Batranoban. Il est le conciliateur du groupe et personne n'a jamais bien compris ce qu'ils faisait dans la Loi du Sang. Quoi qu'il en soit, ayant déjà tué plus de quarante porteurs, il a sa place comme les autres parmi les chefs de la guilde.

La quatrième Arme est un cestus bardé de pointes et de lames. Il est porté par un Piorad, mais apprécie plutôt les Vorozions et

leurs solides armures. Rien ne laisse penser sous cette armure de fer complète et sous ce visage coiffé et rasé de près que se cache un Piorad. En fait, on peut plutôt considérer son porteur comme un Alweg de Piorad et de Vorozion (Piorad de naissance et Vorozion d'éducation).

Ces quatre "chefs" représentent la seule autorité que tous les membres de la secte respectent (sous peine de finir sous les coups de la dague magique). Leur rôle est assez flou et consiste surtout à comptabiliser les "kills" marqués par les membres de la secte et d'établir ainsi une sorte de classement des meilleurs combattants

Le vrai but de la secte (réservé au maître de jeu)

Ce classement des meilleurs guerriers est relativement puéril pour des Armes dont le but est d'atteindre le sommet des émotions humaines. Le vrai but de la Loi du Sang, uniquement connu des quatre Armes leaders (même pas de leurs porteurs), est tout autre. Même si, il y a quinze ans il était celui-là, il s'est vite transformé pour s'adapter aux nouvelles donnes politiques. Tous les membres de la Loi du Sang oeuvrent donc désormais pour que tous les conflits armés de Tanæphis mènent les empire puissants à la déchéance. Ils ne luttent pas consciemment pour cela, mais les responsables de la secte les incitent souvent à agir dans les royaumes Batranoban et Vorozion. Ils indiquent aussi souvent à leurs membres de se faire passer pour des Derigions (ou des mercenaires payés par eux) afin de brouiller les pistes. La plupart des membres sont pour le plupart trop bêtes pour penser qu'ils sont manipulés.

Mais pourquoi donc ces quatre Armes tiendraient tellement à maintenir un climat de guerre sur le continent ?

Simplement parce qu'une fois les peuples de Tanæphis en paix les uns avec les autres (on peut rêver), ils n'auraient plus comme solution que celle qui consiste à explorer les mers et ce qui se trouve au-delà. Et cela, les Armes de la Loi du Sang ne le veulent pas.

En général, les dignitaires de la guilde voyagent ensemble et agissent lorsqu'il le faut de façon combinée. Les réunions générales n'ayant lieu que trois fois par an, ils peuvent se déplacer sur tout le continent sans être inquiétés durant le reste de l'année et vaquent à on ne sait quelle occupation. On murmure néanmoins qu'ils gardent des contacts privilégiés avec les responsables de la Mort Carmin et de l'Ordre Nouveau (dans une moindre mesure).

Rapports de la secte avec les gouvernements

Les Batranobans n'apprécient pas cette secte et tous ses membres (si tant est que l'on puisse les repérer) sont immédiatement condamnés à mort et exécutés s'ils sont capturés. Leur tête n'est cependant pas mise à prix et les seuls qui osent donc les attaquer sont les unités de l'armée Batranoban et en particulier les cavaliers qui parcourent les routes du royaume.

Les Derigions qui s'intéressent de près à la sécurité sont relativement gênés par la Loi du Sang mais le citoyen de base de Pôle ne voit pas pourquoi on leur chercherait querelle. Après tout, les porteurs d'Arme se combattent entre eux depuis la nuit des temps et la plupart des Derigions ne voient pas pourquoi cela serait un crime.

Les Gadhars et les Thunks sont très peu intéressés par la Loi du Sang. Ils ne sont pas confrontés très souvent à leurs exactions et considèrent que ce sont des fous pas plus dangereux que la plupart des autres porteurs d'Arme.

Les Piorads et les Sekekers déifient pratiquement les membres de la Loi du Sang (dans le cas des Sekekers, uniquement si le porteur en question est une femme). La secte recrute donc bien évidemment souvent dans ces deux peuples.

Si un jour les membres de la Loi du Sang réussissaient à se fédérer de façon solide, ils pourraient trouver chez les Piorads et les Sekekers, des armées puissantes qu'ils pourraient mener au combat. Mais c'est un cauchemar bien lointain puisqu'il est difficile de placer dans un même endroit trois ou quatre Armes de cette secte sans qu'un combat acharné n'éclate.

L'empire Vorozion est le plus conscient du danger que représente la Loi du Sang. Même si aucun général, ni aucun technocrate ne connaît le vrai but de la secte, ils s'aperçoivent bien qu'elle s'acharne plus souvent dans les terres Vorozions et qu'elle doit donc être éliminée. La tête de nombreux membres célèbres de la secte est mise à prix.

Malheureusement, ce sont souvent des membres débutants de la secte qui tuent les individus recherchés, ce qui revient à dire que tout l'argent versé par les Vorozions pour éliminer la secte lui reviennent quasi directement. On estime qu'en une dizaine d'années, la secte est parvenu à accumuler plus d'un demi-million de Rams de cette façon.

Personnages célèbres de la guilde

Olaf Gugnir est, lui aussi, un Alweg de Piorad et de Vorozion. Il passe son temps à chercher des noises aux porteurs d'Armes Vorozions qui possèdent des grades importants dans l'armée Vorozion. Sa tête est mise à prix par le gouvernement Vorozion et la récupération de sa tête et de son Arme rapportera à l'heureux élu la somme de 25000 Rams.

Lucia d'Arvers est une Sekeker très célèbre armée d'un immense fléau. Elle passe son temps à arpenter la route qui mène de l'empire Vorozion à l'empire Batranoban et recherche avec ferveur tous les porteurs d'Arme qui peuvent y circuler. Elle attaque aussi bien les membres de la secte que tout autre porteur (si tant est que son statut de porteur soit visible). Elle est toujours suivie par un groupe de Sekekers qui ramassent les Armes des guerriers qu'elle tue.

On estime qu'elle tue plus de quatre porteurs (Armes Mineures ou non) par an, ce qui offre aux Sekekers un nombre d'Armes assez impressionnant. Elle est solitaire et ne se rend jamais à aucune réunion de la secte. Elle déteste bien trop les hommes pour cela.

Olaf Gugnir

Membre de la loi du sang

(1023 - ? Ap. Neinnes)

Olaf Gugnir est un Alweg de Piorad et de Vorozion (il est né Vorozion mais a été capturé dès son plus jeune âge par une tribu Piorad nomade). Il a gardé de son côté Vorozion un amour sans bornes pour les armures complètes et de son côté Piorad un amour presqu'aussi fort pour une hache à deux mains.

Bien que la plupart du temps à la recherche de leaders Vorozions à tuer (en duel ou en bataille rangée avec quelques mercenaires qu'il pourrait avoir loué), il passe aussi une grande partie de son temps à errer dans les steppes nordiques où il cherche à tuer des porteurs Piorads (rarement) ou des porteurs Thunks (principalement).

Il faut cependant noter qu'il reste loyal et ne combat qu'en duel lorsqu'il prend comme cible tout individu porteur d'arme autre que Vorozion. On ne sait d'ailleurs pas vraiment pourquoi il déteste tant ce peuple. Un médecin Derigion de Pôle est même venu de la capitale pour discuter avec lui longuement, ce qui lui a permis d'écrire une véritable thèse sur cet être bien singulier. Son rapport comprend de nombreux passages passablement obscurs même si la majorité des cinq cents pages qu'elle comprend peuvent permettre de mieux comprendre la plupart des porteurs d'armes extrémistes.

Même s'il a réussi à garder son calme avec le sage Derigion, il n'est pas certain qu'il réussisse à le faire avec tout le monde. C'est donc un porteur d'arme à éviter.



Caractéristiques

Olaf

FO	EN	AG	RA	PE	VO
15	13	10	10	10	15

Attaque brutale	75%
Attaque normale	15%
Attaque rapide	10%
Esquive	10%
Feinte	15%
Parade	15%
Tir	10%

Acrobatie	100%*
Artisanat	10%
Astronomie	10%
Commandement	60%
Connaissance	15%
Course	5%
Discrétion	5%
Equitation	60%
Lire et écrire	30%
Marchandage	15%
Médecine	10%
Repérage	100%*
Séduction	25%
Stratégie	40%
Tactique	40%

Points de vie	26
Prestige	40

Francisque

Option	AB
Toucher	80%
Initiative	5
Dommages	G

Armure complète

Protection	15*(+5)

Sarkill (F) — **Prestige:** 14

Type: Francisque (AB+5%)
Coût: 150.

Pouvoirs	**Type**	**N°**	**Coût**
Feinte +30%	Pr.	07	20
Acrobatie incontrôlée	Sc.	63	30
Repérage incontrôlé	Sc.	79	30
Racisme envers les Vorozions	Lm.	56	-5
Aura d'invulnérabilité	Ex.	15	30
Déplacement temporel	Ex.	44	25

Désirs	**Arme**	**Personnage**	**Total**
Prestige	+1	5	6
Richesse	+1	5	6
Sexe	+1	5	6
Violence	-1	5	4
Réputation	+3	5	8



La Loi du Sang

La Mort Carmin

L'homme était en mauvais état. La main crispée sur son verre, le visage ravagé par l'alcool, il observait les autres clients de la taverne d'un œil vitreux. Le tavernier en avait plus qu'assez de ses réflexions malsaines et aurait bien aimé le renvoyer, mais le cimeterre bleuté qui pendait aux côtés de l'ivrogne l'en empêchait. Les porteurs d'Arme. Valait mieux éviter les ennuis avec ceux-là. Toujours à faire des histoires et à casser les tables.
- Je vous ressers quelque chose, Monsieur ? s'obligea-t-il à dire à l'être répugnant qui était devant lui.
Il y eut un silence et l'homme tourna lentement son regard vers la fenêtre. La nuit était tombée et les trois lunes éclairaient le paysage d'une lueur diffuse.
- Vous en voyez combien, là ?

Le tavernier regarda par la vitre, sans comprendre.

- Combien ? Ah, de lunes ? Trois, pourquoi ?
- C'est bien ce que je pensais, souffla l'homme. Resservez-moi à boire.

Le tavernier apporta une chope de Siffan-pomme. L'homme n'avait pas quitté la fenêtre des yeux.

- Si près, reprit-il. Nous étions si près...

Eclipse de Lune 1 - Mort Carmin 0

Si vous avez suivi ce qui s'est déroulé dans la campagne "Eclat de Lune", que vous y ayez activement participé ou que vous n'en soyez qu'un spectateur abasourdi par tant de brio (merci qui ?), vous savez que la Mort Carmin n'est plus que l'ombre d'elle-même, toutes ses têtes pensantes ayant été éliminées. Les doux noms de Tangorogrim, Anathos, Melaüs, devraient vous évoquer quelques souvenirs émus.

Un désir de mort

L'origine de la Mort Carmin se perd dans la nuit des temps. Sans doute dès leur apparition sur Tanæphis, certaines Armes avaient déjà pris en haine leur nouvel environnement et désiré le détruire...

Rémanence de pulsions de leur être "d'avant" ? Choc du transfert ? Croyance inconsciente que, ce nouveau monde une fois détruit, elles reviendraient dans leur univers précédent, quel qu'il soit ? On ne le saura sans doute jamais... Toujours est-il que leur conviction est, pour la plupart, restée inchangée au cours des siècles. Il ne s'agissait pas seulement de plonger le monde dans un tourbillon de sang. Il s'agissait de le *faire disparaître* dans une orgie de violence...

Les Armes qui avaient ces sentiments destructeurs sont longtemps restées esseulées... il faut dire qu'elles n'étaient, la plupart du temps, pas très sociables. Certaines ont pris comme porteurs des Orks - qui étaient alors chassés de leurs tribus, les Orks refusant les Armes. Puis, quand les humains sont devenus maîtres du continent, il a bien fallu en prendre comme porteur.

C'est sans doute là que l'idée même de manipulation leur est venue à l'esprit. Les humains étaient violents, certes, assez pour distraire les autres Armes... mais pas assez pour s'autodétruire jusqu'au dernier. Ils avaient même, au fil du temps, une facheuse tendance à croître et à multiplier, et leur civilisation à se raffiner. Il fallait agir.

Ces Armes se sont donc alliées. C'était contre leur nature profonde et les débuts ont été difficiles : se plier aux ordres, reconnaître un chef, monter des plans et les suivre... difficile de construire quelque chose quand on est de nature destructrice. Il fallait un chef extrêmement fort pour pouvoir rassembler toutes ces fortes têtes et la Mort Carmin (le nom a sans doute été inventé par les membres de la société secrète en - 3000 avant Neinnes) a mis longtemps pour en trouver un à la hauteur.

En attendant, leurs actions ont été désordonnées, quoique allant dans le même sens : la guerre. Désunir les humains, éviter à tout prix la formation de gouvernements trop forts, éviter les territoires trop étendus qui auraient tendance à unir les populations... et d'une manière générale, favoriser le racisme et l'esclavage, forts facteurs de dissension entre les humains.

Les actions d'éclat

Ne tombez surtout pas dans le manichéisme : non, la Mort Carmin n'a pas manipulé l'histoire de Tanæphis, non, elle n'était pas derrière toutes les guerres, toutes les révoltes et toutes les mauvaises actions de nos amis les humains. D'abord, parce que cela n'était pas vraiment nécessaire : les humains guerroyaient, se racisaient et

s'esclavageaient très bien tous seuls. Ensuite, parce que d'autres organisations oeuvraient dans le sens opposé : d'autres sociétés d'Armes (les Joyaux de Pôle et le Mois du Bonheur, par exemple) et, plus efficaces encore, les organisations montées par les humains : les gouvernements et les guildes surtout, qui, malgré leurs défauts, sont plutôt un facteur de cohésion et de paix. Enfin, et dernière raison, parce que les humains sont toujours plus difficiles à manipuler que l'on croit : la plupart des grands événements historiques sont arrivés en conséquence de grandes vagues économiques ou démographiques et non à cause de manipulations mesquines.

Mais La Mort Carmin a quand même pesé deux fois de manière importante sur le destin du continent.

La première fut au septième siècle Ap. Neinnes. L'Empire Derigion, malgré tous les efforts de la société secrète, était alors à son apogée et risquait de mettre sous son contrôle tout Tanæphis. Ce qui était réellement très inquiétant. Un seul empire voulait dire plus de guerres, plus de guerres voulait dire l'ennui profond pour toutes les Armes et l'empire ayant, pour l'instant, amené la prospérité partout (même au prix de beaucoup de sang), il n'y avait vraiment aucune raison pour que cela ne dure pas... On était bien loin de la destruction du continent.

Conduite par une Arme très puissante et d'une grande intelligence, dénommée Anathos, la Mort Carmin prit son temps et mena à bien, un plan pour faire se révolter toute une province. Il s'agissait de l'est de l'empire où vivaient les Vorozions. L'organisation eut l'intelligence de ne pas monter le plan toute seule (malgré le respect que nous avons pour cette société, elle aurait sûrement échoué), mais d'appuyer sur des tensions déjà existantes : le désir de révolte des Vorozions exploités et réduits en esclavage, l'inquiétude des Batranobans qui auraient bien voulu se libérer du joug de l'empire, etc. Quelques ficelles tirées par-ci et par-là, quelques pressions habilement exercées, une aide efficace au moment de la révolution... Les Vorozions réussirent à gagner leur indépendance. Une guerre de plusieurs siècles s'engageait : la Mort Carmin avait bien joué.

Le second plan était encore plus audacieux. Anathos avait fait une nouvelle recrue : un dénommé Melaüs, un Hysnaton possédé allié à une Arme également puissante, Tangorogrim. Devenu immortel grâce à la fusion avec sa première Arme, habité par une haine incompréhensible et féroce de l'humanité, Melaüs réussit à convaincre la Mort Carmin de se lancer dans ce qu'elle désirait depuis toujours : la destruction du continent. Pour cela, Melaüs avait un plan : détruire Œphis, une des trois lunes, afin que le déréglement des influences astrologiques monte les humains les uns contre les autres à un point inégalé et qu'ils finissent par tous s'entretuer jusqu'à ce que le monde ne soit que cendres.

Ce qu'il advint du plan de Melaüs, vos joueurs le savent : la campagne *Eclat de Lune* leur fait croiser, par hasard, les desseins de la Mort Carmin dont ils finissent par contrecarrer les plans. Œphis n'explose pas, Anathos, Melaüs, Tangorogrim sont détruits et le continent est sauvé. Mais la Mort Carmin n'a pas dit son dernier mot...

1036 : la Mort Carmin est en déroute complète après le fiasco de Melaüs. Plus de commandant, les Armes les plus puissantes réduites à l'état de pulpe, on aurait pu croire qu'elles allaient nous laisser un peu tranquille après tant d'années. Mais il faut plus que cela pour éliminer une telle mauvaise herbe. Car petit à petit, les Armes de la Mort Carmin vont se réorganiser, se réunir, pour faire à nouveau tonner leur courroux sur Tanæphis. Les survivantes du massacre final sont aigries, frustrées et toujours aussi violentes et si pour l'instant elles n'attaquent pas, elles ne cherchent vraiment qu'à se défendre. C'est dans ce contexte et pour regagner un peu de confiance en elles, que les membres de la Mort Carmin vont se réunirent en milice et se révéler peu à peu à la population. Bien sûr, pas en placardant : "Société Secrète pronant la destruction de l'humanité, ne pas déranger", mais en se faisant passer pour des unités de redoutables mercenaires porteurs d'Arme, les unités de la Mort Carmin. Certaines Armes rient encore de cet excellent stratagème, mais ce ne sont pas celles qui sont concernées. Afin de se faire repérer avant les massacres et de pouvoir traiter financièrement avec leurs patrons, les Armes décidèrent de porter un ruban rouge sur le fourreau, en réponse au ruban blanc du Mois du Bonheur. Semant souvent la désolation et la terreur sur leur passage, les Armes commencèrent à se faire franchement détester par les humains. C'est à ce moment, nous sommes toujours en 1036, 1037 que RedEye, une Arme plus puissante que les autres, décida de prendre en main les rênes de la Société Secrète. Ce ne fut pas très difficile vu l'état d'abandon de la Société et de ses membres, ceux-ci ne pensant même plus à se réunir dans les forêts et dans les villages abandonnés et n'ayant même plus envie de boire le sang de leurs victimes. Mais pour cela, il lui fallait un but, un grand but unificateur. Et en cela, elle suivait à la lettre les preceptes de Melaüs, qui avait donné un but à la Mort Carmin pour l'unifier. Mais Melaüs et Tangorogrim étaient d'une autre trempe que RedEye. Ne sachant quel but proposer, elle lança ses forces dans une campagne contre les Thunks, qui dura des mois et se solda par un échec total, et à l'assaut des Piorads qui se solda également par un échec complet. Prenant exemple sur son maître Melaüs, elle envoya des membres de la Mort à la recherche d'objets magiques cachés sous les montagnes. Ils ne trouvèrent rien sinon les flèches Thunks et les morsures des loups et du froid.

Bon, n'y allons pas par quatre chemins, RedEye était une Arme d'une intelligence assez limitée, voire frôlant la crasse connerie et quand elle disparut, en 1044, personne ne la regretta.

La Mort Carmin, sous sa forme de Société Secrète publique, continua son petit bonhomme de chemin, sombrant de plus en plus dans le ridicule.

Il y a peu, à la fin de l'année 1049, cinq ans après sa disparition, RedEye réapparut. Ou plutôt Justin Vandelieu, un grand Derigion, apparut. Justin et RedEye avaient fusionné et l'accord des deux esprits semblait avoir porté ses fruits. RedEye avait maintenant des idées. De bonnes idées, du moins pour la Mort Carmin. Il promit plus de violence, des fleuves de sang et des montagnes de corps, une purification ethnique comme n'en aurait jamais rêvé l'Ordre Nouveau.

RedEye avait déjà commandé la Mort Carmin et l'avait abandonné alors qu'il occupait cette fonction alors il en réclama à nouveau le commandement à BlackRain qui l'avait remplacé. BlackRain refusa, mais le combat ne dura que quelques secondes et BlackRain dut changer de porteur. La fureur et la puissance de RedEye étaient maintenant sans égales et certaines Armes commencèrent à évoquer l'arrivée du successeur de Melaüs et de Tangorogrim qui allait les mener à nouveau vers la gloire. Comme quoi les Armes ont parfois la mémoire courte, comme si un porteur "normal" avait pu faire évoluer RedEye...
Justin ressemble plus à un Piorad qu'à un Derigion et la puissance que lui donne sa fusion avec RedEye ne lui fait plus craindre personne. Il entraine la Mort Carmin sur des voies de plus en plus destructrices, brûlant et pillant les villages, assassinant les femmes, les vieillards et les jeunes enfants. Assénant partout les nouveaux versets de la Mort Carmin, la supériorité des Armes-Dieux sur le gibier humain. La différence entre un pauvre humain et un Dieu. Et quel que puisse être son véritable but, il en a déjà atteint un : sur tout le continent, les humains commencent tout doucement à considérer les Armes différemment, sous leur véritable jour, et quand un porteur tombe, ce n'est plus la ruée sur l'Arme-Dieu. Oh, elle trouve toujours preneur, mais là où a sévi récemment la Mort Carmin, le délai est de plus en plus long. Malgré cela, la Mort Carmin est de plus en plus puissante et signale son passage de longues traces sanglantes.

Alors ? Vous voulez en savoir un tout petit peu plus ?

Si vous étiez puissants, très puissants, d'une race qui peut, au prix d'efforts infinis, contrôler les Armes, et que vous ne les aimiez pas, mais alors pas du tout... Que pourriez-vous faire pour leur faire du mal, pour les déconsidérer auprès de la population humaine qui est leur seul support ? Pour que les humains, qui ne sont rien pour elles mais sans qui elles ne sont que des objets inanimés, ne s'emparent plus d'elles ?

Que feriez-vous pour qu'un continent reprenne son libre arbitre et se sépare de son tuteur ?

Que peut-on faire pour tuer un Dieu ?

Et si vos joueurs désirent entrer dans la Mort Carmin ?

Vos joueurs, ou plutôt leurs Armes, se sentent pris d'une frénésie de destruction. La Mort Carmin les fascine. Au moins, le but de la Société Secrète est clair et la destruction du monde a une sorte d'aura romantique, quand on y pense. Après moi, le déluge...
(Ce chapitre est également utile si, pour les besoins d'un scénario, les joueurs ont besoin d'entrer en contact avec cette organisation.)

De 1036 à 1050
· Si vos joueurs ont joué (et réussi) la campagne *Eclat de Lune*
Drôle d'idée, me direz-vous, de vouloir entrer dans l'organisation dont on vient de faire échouer les plans. Les survivants de la Mort Carmin ne doivent avoir qu'une idée en tête : les massacrer...
Et bien non, justement. Au contraire, même : les Armes des joueurs ont fait, c'est le moins que l'on puisse dire, la preuve de leur valeur. Et la Mort Carmin a besoin de sang neuf : c'est donc elle qui va contacter les joueurs. La proposition sera claire : rentrez dans notre organisation et aidez-nous à atteindre notre but. Vous aurez des places importantes et vous nous aiderez à monter nos plans.

Aux joueurs d'accepter ou de refuser... S'ils acceptent, leur vie quotidienne ne changera pas mais tous les six mois environ, ils seront contactés par message codé (ou par une autre Arme de La Mort Carmin) afin de se rendre à une réunion. Aucun plan de grande envergure ne leur sera encore révélé, simplement, on les invitera à prendre part à de petites actions de déstabilisation : faire échouer des négociations, tuer quelques diplomates, organiser des actions terroristes et faire porter la responsabilité sur la ville d'à côté, etc.

· Si vos joueurs n'ont pas joué la campagne *Eclat de Lune*
Dans ce cas, ils n'ont sans doute eu aucun contact particulier avec la Mort Carmin. Le problème ne va pas être de se faire accepter dans l'organisation, mais bien de réussir à la contacter...
Comment faire pour dénicher un membre de la Mort Carmin ? La mauvaise idée est de demander autour d'eux : ce serait le meilleur moyen de se faire hacher menu. Les Armes qui entendraient parler des "fous" qui galvaudent le nom de la Mort Carmin penseraient à des provocateurs et les feraient tuer.
Le meilleur moyen, mais il est très long, est de faire marcher les contacts (si les joueurs en ont, bien entendu !) ou de tenter de repérer, au fil des mois, des Armes d'une violence particulière qui se seraient distinguées dans une révolte ou un coup d'Etat, puis d'aller les sonder en essayant d'être discrets et diplomates... Une fois qu'ils seront tombés sur le bon numéro, la suite ne devrait pas être trop difficile...

En 1051, la Mort Carmin recrute !

Justin Vandelieu

chef auto-proclamé de la Mort Carmin

(1023 - ? Ap. Neinnes)

Justin Vandelieu est le porteur Derigion qui a fusionné avec RedEye. A part cela, on ne sait pas grand-chose de lui. C'est un grand et blond jeune homme dont la plupart des yeux sont bleus. L'un d'entre eux (celui qu'il a derrière la tête) est d'un rouge malsain, comme s'il souffrait d'une conjonctivite aiguë. Quand Justin sourit, c'est uniquement pour révéler ses dents qu'il a taillées en pointe. Ses expressions favorites sont "Rasez-moi ce village" et "Celui-là bouge encore". Tout laisserait à penser que la fusion entre Justin et RedEye n'a pas été optimale et que l'esprit du pauvre Derigion a été complétement détruit durant l'opération... à moins qu'il n'aime vraiment se comporter comme un fou sanguinaire au rire démoniaque. Qui sait ?

On en sait un peu plus sur RedEye. Après la déroute de la Mort Carmin de 1036 Ap. Neinnes, RedEye décida qu'il fallait quelqu'un pour faire renaître la secte de ses cendres. Le problème pour la Mort Carmin était que ce quelqu'un n'était manifestement pas RedEye, contrairement à ce qu'il croyait.

Désireux de remotiver ses troupes, RedEye les envoya dans de multiples quêtes qui furent autant de fiascos. On se souvient particulièrement de l'attaque de Shaïn-li, un petit village Thunk, durant laquelle douze Armes de la Mort Carmin accompagnées de leurs porteurs traversèrent la banquise et ne furent jamais retrouvées. Nonobstant cela, peut-être grâce à son enthousiasme, RedEye conserva une bonne réputation auprès des autres Armes de la Mort Carmin.

Sa cohabition avec Justin, qui dura au moins cinq années au cours desquelles on n'entendit pas parler de lui, semble lui avoir appris de nombreuses choses... entre autre, des rudiments de tactique. Ayant de nouveau réuni des armes autour de lui (en plus grand nombre qu'auparavant), RedEye sème la mort et la désolation partout sur Tanæphis, clamant bien haut son appartenance à la Mort Carmin. Comme si la réputation de la secte avait besoin de ça !

Note: les pouvoirs de compétences incontrolées ne sont pas indiqués. Justin ne peut être surpris par-derrière et peut frapper dans son dos avec un simple malus de 25%.

"Rasez-moi ce village !"

"Mais, chef, ce sont des nomades. C'est juste un camp, pas un village."

"N'avez donc aucune imagination ? Ne pouvez-vous donc pas raser un camp comme si c'était un village ?"

"Heu... non... je veux dire... oui, chef."

"Alors, rasez-moi ce village !"

Le tout pour réunifier la Mort Carmin, c'est de lui trouver un but. Détruire le monde, c'est bien, mais il faut de la méthode. Si, par exemple, on laisse les endroits qu'on a détruit être reconstruits, c'est comme si on n'avait rien fait.

D'un autre côté, c'est pas mal aussi de redétruire un endroit car la tête des habitants quand on revient est vraiment marrante.

Cruel dilemme...

Caractéristiques

Justin

FO	EN	AG	RA	PE	VO
18	17	15	17	21	13

Attaque brutale	85%
Attaque normale	125%/145%
Attaque rapide	75%
Esquive	100%
Feinte	75%
Parade	120%
Tir	80%
Acrobatie	60%
Artisanat	-%
Astronomie	20%
Commandement	85%
Connaissance	-%
Course	65%
Discrétion	60%
Equitation	80%/100%
Lire et écrire	-%
Marchandage	45%
Médecine	50%
Repérage	95%
Séduction	40%
Stratégie	70%
Tactique	85%
Points de vie	34
Prestige	75
Epée bâtarde	
Option	AN
Toucher	125%/145%
Initiative	23
Dommages	K
Demi-plaques	
Protection	12*(+10)

RedEye — **Prestige: -**

Type: Epée Bâtarde
Coût: Fusionné

Pouvoirs	Type	N°	Coût
Initiative accrue	Pr.	17	20
Protection accrue	Pr.	19	50
Attaque normale critique x2	Pr.	41	40
Attaques normales multiples	Pr.	57	35
Combat monté	Pr.	77	50
Connaissance Batranoban	Sc.	21	20
Absorbtion: Rapidité	Ex.	05	30
Bio-mécanique: Oeil.	Ex.	27	10
Douleur	Ex.	50	15
Froid	Ex.	52	15
Vision infra-rouge	Ex.	96	15

Désirs	Arme	Personnage	Total
Prestige	-	-	9
Richesse	-	-	4
Sexe	-	-	5
Violence	-	-	9
Réputation	-	-	7

La Route Sans Fin

Historique

La formation de cette société secrète est des plus étranges. On pourrait croire qu'elle a vu le jour par le plus grand des hasards. Détrompez-vous car, de par la nature même des Armes, elle devait forcément apparaître un jour. Mais revenons en à la création de la Route Sans Fin.

Cette société secrète remonte loin dans l'histoire du continent. Il est même presque impossible de donner une date précise à son apparition, si ce n'est entre 500 et 400 Av. Néinnes. La Route Sans Fin n'existe pas encore sous ce nom, mais c'est à partir de cette époque que des Armes décident de partir découvrir les coins les plus reculés de Tanaephis. Cette poignée d'Armes part donc chacune dans une direction, avec pour consigne de se revoir cent ans plus tard. Les dix Armes vont donc se disperser à travers le continent.

Certaines d'entre elles vont s'attacher à une race, jusqu'à en devenir le guide et la conduire vers des territoires inhospitaliers, où ces races s'établiront définitivement. D'autres se contenteront de les suivre. Une Arme créera même une race à son image, révoltée et errante. Il s'agit de Glass Spider, l'Arme d'Adéli qui fût la première Sekeker et la meneuse de l'unique révolte féminine de toute l'histoire de Tanaephis.

De dix Armes parties en quête, elles se retrouveront à sept au rendez-vous fixé. Trois Armes ont en effet disparu, dont l'Arme d'Adéli. Toutes se racontent leurs périples durant sept jours et sept nuits. Puis elles se séparent de nouveau, pour repartir dans leur région de prédilection, avec les même consignes en tête, sauf que le rendez-vous est fixé à dix ans plus tard (non, non...Patrick Bruel n'y est pour rien).

La société secrète va donc continuer à fonctionner de cette manière jusqu'à l'avènement de l'Empire Derigion. En 170 av. Néinnes, la société secrète compte alors une cinquantaine de membres gagnés au fil du temps. Elle décide alors de s'organiser concrètement, sous l'impulsion de trois Armes fondatrices. Ces trois Armes ont pour noms Explorer, Wander et Easyrider.

Explorer suggère que les connaissances que les membres ont acquises durant leurs voyages soient propagées dans les endroits où la civilisation n'existe pas. Easyrider propose que leur société s'appelle la Route Sans Fin car cela symbolise bien, au propre comme au figuré, la tâche qu'elles se sont donnée. Wander conclut en demandant aux membres de prêter serment : ils jurent tous de se porter assistance mutuelle et de se réunir pour un congrès annuel, afin d'échanger leur savoir. La Route Sans Fin a désormais posé les fondements de son organisation, si on peut appeler ça une organisation. Ils ne varieront plus à partir cette date.

La Route (appelons-la comme ses membres) va alors s'appliquer, de siècle en siècle, à accumuler des connaissances sur Tanaephis et à les faire connaître dans les lieux les plus inaccessibles. Leurs voyages vont être grandement facilités par le développement des auberges tout le long des routes "civilisées". En effet, les membres de la Route (et ses porteurs) monnayent leur gîte et leur couvert en racontant aux clients ce qu'ils ont vu ou entendu.

En l'an 250 ap. Néinnes, la Route bénéficie de l'accueil du Mois du Bonheur pour son congrès annuel. Le Mois du Bonheur, jugeant que les intentions de la Route sont louables, met un bâtiment à leur disposition dans Pôle.

La Route continue son petit bonhomme de chemin, jusqu'en 460. C'est à cette époque, au moment le plus prospère de la domination Derigion, que la Route décide de ne plus être uniquement "la messagère de la connaissance". Explorer demande alors aux membres de conserver toutes les traces historiques matérielles et transportables , en clair, les reliques du passé. La Route n'est plus seulement le vecteur de l'information, elle devient la mémoire du continent. C'est Explorer qui se charge de collecter, à chaque congrès annuel, les objets que les membres ont découverts pendant l'année écoulée.

L'année 660 marque le début d'une période sombre pour la Route Sans Fin. La révolte Vorozion fait rage et apporte avec elle des idées d'émancipation (ou plutôt de libération) des esclaves. Les membres de la Route propagent ces idées dans les villages qu'ils visitent derrière le front, pensant à juste titre que c'est leur devoir de le faire. Ce qui cause de nombreuses fuites d'esclaves après leur passage. Les autorités Derigions commencent alors une chasse aux membres de la Route, qu'ils considèrent comme des agents des Vorozions. La Route devient donc clandestine sur le territoire Derigion pendant une dizaine d'années, le temps nécessaire à ce que nulle personne (et surtout esclave) n'ignore le fait que les Vorozions libèrent les esclaves. Le secret étant connu de tous, il n'y a plus besoin de pourchasser les membres de La Route.

En 856, Wander décide de partir à la recherche des deux Armes fondatrices qui ont disparu dès le début de leur quête. Elle est donc dispensée de congrès annuel. Son enquête va l'amener à l'extrémité de la pointe nord-est du continent. Elle en reviendra, 100 ans plus tard, troublée, avec une épée vide du dieu qui l'occupait. Elle

ne racontera son périple qu'à Explorer et EasyRider. Rien n'a jamais filtré de leur conversation. Toujours est-il que Wander est repartie pour le nord-est et qu'elle n'en est toujours pas revenue.

Idéologie: On the road again !

Si au départ les six Armes fondatrices semblent avoir eu d'excellentes raisons pour créer cette société, il est clair que le but originel de la Route Sans Fin est un peu tombé dans les oubliettes. Quoique... Peut-être que cette routine apparente, est en fait la suite logique de ce but : une sorte d'écoute et d'attente. La Route ne joue plus alors qu'un rôle de surveillance de la situation sur tout Tanaephis.

Quoi qu'il en soit, c'est en tout cas le rôle que se fixe actuellement les "têtes" pensantes de la société secrète. Il faut croire qu'à force d'être sur les routes, les Armes ont fini par aimer cela plus que tout. La suite logique de cet engouement pour le voyage fut le développement d'un certain état d'esprit.

On ne peut pas vraiment parler d'idéologie a strictement parler, en ce qui concerne la Route Sans Fin, mais plutôt d'art de vivre et de penser. Toutes les Armes appartenant à cette société partagent désormais la même soif de savoir. Leur motivations sont aussi diverses que le nombre de membres, car n'oublions pas qu'une Arme c'est avant tout une personnalité.

Pourtant, ces Armes sont identiques sur un point : elles ne se sentent bien que sur les petits chemins du fin fond de Tanaephis, là où la civilisation n'a pas encore pointé le bout de ses certitudes. Les membres de la Route sont en fait des explorateurs de ce continent qui, de plus, ont une âme de missionnaire et parfois même de guide spirituel (si, si !).

Les Armes de la Route s'imaginent toutes investies d'un devoir d'information. Elles sont arrivées sur Tanaephis pour découvrir ses secrets et les révéler à ses "pauvres" habitants, jugés trop attardés pour se rendre compte de ce qui les entoure. Elles vivent donc une sorte de sacerdoce quotidien dont le but ultime est la divulgation des connaissances.

Quand on parle de connaissances, c'est bien dans son sens le plus large : c'est aussi bien la situation politique sur tout le continent que les techniques nouvelles ou les derniers exploits guerriers d'une Arme. Et cette quête vertigineuse est bel et bien comme elles se l'imaginent : une route sans fin. Mais qu'importe la durée de ce voyage : n'ont-elles pas l'éternité pour accomplir cette tâche ? Elles repartiront donc sur les routes autant de fois qu'il est nécessaire pour arriver à leur fin.

Mais ne croyez surtout pas que ces Armes soient toutes altruistes et non violentes. Certaines d'entre elles ne sont entrées dans cette société secrète que par goût du risque et pour répondre à l'appel de la route, d'autres pour satisfaire leur soif de connaissances. Par contre, les Armes fondatrices sont plus préoccupées par les problèmes de géopolitique que par les flux d'informations.

Il faut insister sur le fait que la Route Sans Fin joue un énorme rôle d'information sur Tanaephis, car ce sont ses membres qui permettent aux populations les plus éloignées de savoir ce qui se passe sur le reste du continent.

Structure et organisation

Comme vous avez pu le remarquer, il n'y a pas réellement d'organisation dans la Route Sans Fin. Chacun se débrouille de son côté. La seule règle à respecter, c'est d'être présent au congrès annuel. Encore que... Si une Arme a un très long périple à effectuer, elle est dispensée de congrès pour deux ans, voire trois.

L'essentiel des structures de la Route réside dans son congrès annuel. Celui-ci se tient principalement (jusqu'à présent) dans la chapelle du bonheur, à Pôle, durant les trois premiers jours du premier mois du repos. Le congrès est présidé, à tour de rôle chaque année, par Explorer ou Easyrider. Cette réunion se déroule en trois temps :

- la première phase s'appelle "l'état des lieux" et se passe la première journée. Chaque Arme présente brièvement au congrès la situation de la région qu'elle a visitée et les faits marquants auxquels elle a assisté pendant son voyage.

- la deuxième phase s'appelle "les contes" et dure deux jours. Pendant ces deux jours, les Armes se racontent leurs aventures réciproques. Il arrive souvent que le récit de certains voyages dure plus longtemps que prévu et le congrès continue alors chez un des membres qui possèdent une demeure à Pôle.

- la dernière phase s'appelle "la toile" et consiste à répartir les membres de la Route dans des régions différentes, afin qu'ils n'empiètent pas sur leurs territoires d'exploration respectifs. Ceci pour qu'elles ne vivent pas les mêmes choses. C'est souvent Explorer et EasyRider qui se chargent de dispatcher les membres de la Route.

Puis les membres se quittent pour reprendre le cours de leurs pérégrinations. Si une Arme nouvelle désire entrer dans la société, quelques Armes anciennes restent une journée de plus pour lui faire passer le rite d'initiation.

Il est rare que tous les membres de la Route soient présents au congrès annuel. La plupart du temps, seuls les deux tiers des effectifs sont présents au congrès. Au bout de dix ans d'absence, L'Arme est déclarée disparue et les autres membres sont chargés, au cours de leurs voyages, de rechercher des indices pour la retrouver.

A propos d'indices, Explorer a créé une nouvelle attribution dévolue aux membres de la Route Sans Fin : celle de récolter tous les objets de l'histoire ancienne

(c'est-à-dire avant l'an zéro de cette ère). Explorer profite du congrès annuel pour récupérer lui-même les fruits de la récolte des membres. Elle emmagasine, depuis 460, ces objets dans un lieu tenu secret et connu d'elle seule. Elle promet, à chaque congrès, qu'un jour elle ouvrira les portes de son musée aux membres de la Route Sans Fin.

Recrutement des membres

La Route Sans Fin n'est pas très sélective au sujet de ses membres. Toutes les Armes peuvent y entrer. Les Armes trop sanguinaires sont pourtant gentiment écartées, car on les juge incapables de conserver longtemps le même porteur.

Il n'y a pas de critère de race imposé aux porteurs. On peut d'ailleurs s'en apercevoir lorsque l'on assiste a un congrès de la Route Sans Fin : toutes les races y sont présentes et dans une ambiance des plus chaleureuses.

L'initiation, pour l'Arme désireuse de faire partie de la Route Sans Fin, consiste à raconter aux autres membres son plus fantastique voyage. Ce récit, qui dure normalement une soirée, doit être narré par le porteur qui l'accompagnait durant ce voyage. Si le récit est suffisamment extraordinaire, l'Arme et son porteur sont acceptés au sein de la société secrète. Cette épreuve permet aux autres membres, souvent parmi les plus anciens, d'apprécier si l'Arme est capable d'effectuer des trajets difficiles et dangereux (et donc de conserver son porteur). Cela permet aussi d'évaluer les talents de conteur du porteur (et également de l'Arme) pour savoir s'il sera apte à remplir sa fonction de vecteur d'informations.

Les rites et les coutumes

Il y a assez peu de choses à dire sur les rites et coutumes de la Route Sans Fin, car ils se résument à quatre choses très simples : le congrès annuel (cf. : structures et organisation), l'initiation (cf. : recrutement des membres), le devoir d'information et l'assistance mutuelle.

Le devoir d'information des membres de la Route est en fait la raison d'être de cette société. Ce devoir, au fil des années et du développement des auberges, s'est entouré de tout un rituel. Il fait maintenant partie intégrante des coutumes du continent. Partout, dans chaque auberge du continent, dans chaque village, on attend toujours avec impatience le porteur d'Arme qui va tenir en haleine toute la population locale durant une soirée.

Bien qu'ils ignorent tout de la Route Sans Fin, les gens accueillent toujours ses porteurs à bras ouverts. Aucune race, village ou auberge ne refuse l'hospitalité à un porteur de la Route Sans Fin qui est déjà passé une fois chez eux. Ils savent qu'ils vont apprendre des tas de choses sur le monde extérieur à leur contrée. Ils savent que l'espace d'une nuit, ils vont voyager, rire, s'émouvoir et parfois même pleurer. Les esprits les plus frustres seront enchantés par les récits aventureux. Les plus ouverts vont connaître les dernières innovations techniques et les leaders vont être au fait des changements géopolitiques du continent.

Le devoir d'assistance mutuelle est la seconde coutume de la Route Sans Fin. Elle est beaucoup plus difficile à mettre en oeuvre car, du fait des nombreuses absences au congrès, toutes les Armes de la Route ne se connaissent pas. Et comme, de surcroît, les Armes n'ont aucun signe de reconnaissance entre elles, ça ne facilite pas les choses. Les Armes font alors appel à leur intuition. Souvent cela fonctionne bien, mais parfois les Armes se trompent et volent au secours d'une Arme destructrice qu'il aurait mieux valu laisser dans la panade.

Amis et ennemis

La Route Sans Fin n'a pas vraiment d'ennemis attitrés. Pourtant certaines sectes voient d'un mauvais oeil le rôle d'information joué par la Route Sans Fin. L'Ordre Nouveau, la Loi du Sang et ce qui reste de la Mort Carmin trouvent la Route trop "tendre" avec les humains et ne se gênent pas pour faire des crasses aux membres isolés de la Route qui croisent leur chemin.

La Route Sans Fin n'a pas non plus de très bons rapports avec les Vagabonds des Flots. Ce sentiment est d'ailleurs réciproque. La Route pense que les Vagabonds des Flots ne sont pas très nets et cachent des choses, des informations, qui seraient sans doute très utiles à la Route.

Le Mois du Bonheur, avec qui la Route entretenait d'excellentes relations, n'est également plus en odeur de sainteté. La Route Sans Fin s'est en effet aperçue que le Mois du Bonheur espionnait le congrès annuel et récoltait des informations au détriment de la Route. Les membres de La Route sont donc en froid avec le Mois du Bonheur, car ils n'ont pas apprécié cette attitude par trop ambiguë pour une société secrète qui prône le pacifisme. La Route a donc décidé de ne plus tenir son congrès dans la chapelle du bonheur et Explorer cherche un nouveau lieu de réunion à Pôle.

La guilde des coursiers et la guilde des cartographes comptent de nombreuses Armes de La Route Sans Fin parmi leurs dirigeants. Cette "infiltration" s'explique aisément par le fait que les Armes de la Route peuvent ainsi bénéficier de tous les avantages de ces guildes (réseau d'informations, cartes, etc.) et avoir un rôle public en accord avec les buts recherchés par la société secrète.

Situation actuelle

La Route Sans Fin continue à jouer un rôle important de vecteur de progrès et de communication sur la totalité du continent. Cependant, les Armes fondatrices, qui dirigent la société secrète avec une main de fer dans un gant de velours, semblent de plus en plus délaisser ce rôle pour privilégier leurs lubies. La Route Sans Fin est visiblement à un tournant de son histoire. Ce virage a été amorcé dès 856, lors du départ de Wander pour la pointe du nord-est.

Depuis une dizaine d'années, EasyRider envoie de plus en plus de membres dans cette direction. Ce n'est d'ailleurs pas la seule lubie qui tourmente EasyRider. EasyRider passe la majeure partie de son temps à rechercher un document qui serait d'une importance vitale pour elle. On murmure que le document en question serait la thèse écrite par l'historien Derigion Salmo Nel (cf. : "Forteresse Tanaephis" dans Contes et Légendes).

Explorer s'obstine toujours à collectionner les reliques du passé. Elle dépense également beaucoup de temps à écrire tous les récits racontés par les membres, pour ensuite les mettre en parallèle les uns avec les autres. Une chose est sûre, c'est que cette Arme est aussi en contact avec Sneaker, l'Arme de l'empereur.



Les routes de Tanæphis

Jules Simon

Membre de la Route sans Fin

(1022 - ? Ap. Neinnes)

Jules Simon est un fils de bonne famille Derigion. Il aurait pu devenir un gentil petit commerçant, comme son papa, et reprendre l'enseigne de vente de tuniques brodées tenue par sa famille dans le quartier du Grand Bazar à pôle , mais le destin en a décidé autrement.

Une fois fini ses études, son père lui a proposé d'aller vendre une partie de leur marchandise à Durville. En chemin, il a rencontré EasyRider. Ils partirent aussitôt pour le désert d'Haas, laissant à Durville les marchandises parentales, puis ils fonçèrent en plein territoire Gadhar. Puis ils remontèrent au nord, où Jules perdit un oeil lors d'une bagarre avec des éclaireurs Piorads.

Jules vécu là les plus belles années de sa vie. Il vit plus de gens, de territoires, de cultures différentes qu'un homme puisse espérer voir dans toute une vie. Il avait trouvé sa voie, sa raison de vivre : battre la campagne! Puis EasyRider décida de revenir sur Pôle. Ce fut un véritable crève-coeur, un désagréable retour en arrière pour Jules qui ne comprend plus son Arme.

Jules ne supporte plus la ville et ses mesquineries, sauf lors des congrès annuels où il adore écouter les récits des autres membres.

Il est prêt à saisir toute occasion pour reprendre la route.

Pourquoi ai-je fait cela?

Peut-être suis-je devenu trop sensible au contact des humains. Je n'aurais jamais dû parler à cet historien Derigion. Il faut maintenant que je répare mon erreur et vite. Récupérer le document, à tout prix, voilà la priorité. Puis repartir sur les routes. Sinon Jules va devenir fou à force de rester à Pôle.

Et Wander, que devient-elle? Pourvu qu'elle n'ait pas subit le même sort que... Non,non, ce serait trop horrible!

EasyRider est la deuxième Arme importante de la Route Sans Fin, derrière Explorer. Sa conduite à toujours été irréprochable, jusqu'au jour où son chemin a croisé celui de l'historien Salmo Nel.

Elle a alors pété un plomb et lui a révélé le secret caché de la Route. Et cet imbécile s'est empressé de vérifier ses dires, de les enrichir, avant de les divulger à l'empereur. Et depuis peu, EasyRider cherche le document qui l'accuse.

Très proche de son porteur, elle espère bientôt fusionner avec lui et reprendre ses voyages.

Caractéristiques

Jules

FO	EN	AG	RA	PE	VO
17	15	13	14	13	15

Attaque brutale	35%
Attaque normale	50%
Attaque rapide	110%
Esquive	15%
Feinte	10%
Parade	125%
Tir	25%
Acrobatie	15%
Artisanat	-%
Astronomie	15%
Commandement	15%
Connaissance	60/100%
Course	85%
Discrétion	10%
Equitation	115%
Lire et écrire	-%
Marchandage	15%
Médecine	20%
Repérage	110%
Séduction	65%
Stratégie	15%
Tactique	15%
Points de vie	30
Prestige	80
EasyRider	
Option	AR/PR
Toucher	110%/125%
Initiative	17/12
Dommages	I
Cuir	
Protection	17

EasyRider **Prestige:** 40

Type: Sabre (IN-2)
Coût: 470 (contrôle: -430%)

Pouvoirs	Type	N°	Coût
Attaque rapide incontrôlée	Pr	27	50
Attaque rapide multiple	Pr	56	35
Parade incontrôlée	Pr	31	50
Rapidité Accrue	Pr	91	40
Dommages supplémentaires	Pr	19	30
Protection Accrue	Pr	21	50
Combat rural	Pr	73	50
Connaissance Piorad	Sec	14	20
Connaissance Gadhar	Sec	13	20
Connaissance Thunk	Sec	16	20
Repérage Incontrôlé	Sec	40	30
Equitation Incontrôlée	Sec	36	30
Course Incontrôlée	Sec	34	20
Aura de courage	Ex	68	10
Orientation	Ex	75	5

Désirs	Arme	Personnage	Total
Prestige	+2	6	8
Richesse	-1	8	7
Sexe	-	8	8
Violence	-	3	3
Réputation	-	3	3

Le Mois du Bonheur

Historique

Voici encore une société secrète dont bon nombre de personnes doivent se demander ce qu'elle peut faire sur Tanaephis. Une société secrète d'Armes qui prône la non-violence ? En voilà une bien curieuse idée, quand on sait que la majeur partie des Armes utilisent la violence pour accéder au stade ultime recherché : devenir un fusionné. Ne veulent-elles donc pas devenir fusionnés ? Si, évidemment si ! Alors, peut-on devenir fusionné en étant complètement altruiste ? Non, évidemment non ! Que recherchent ces Armes ? La même chose que toutes les autres, mais leur manière d'y parvenir est radicalement différente de celle des autres Armes.

L'histoire du Mois du Bonheur a commencé par une chaude mâtinée de l'an 6228 avant Néinnes, aux alentours de Pôle durant l'Age d'or des Elfes. Un Elfe du nom de Perenas, passé maître dans la manipulation du fluide, rencontre un porteur d'Arme sur le chemin qui le mène à Pôle. Le porteur en question attaque l'Elfe qui lui fait face pour d'obscures raisons raciales. Mais l'Arme qu'il possède ne l'entend pas du tout de cette oreille, si je peux dire, et trouve son porteur vraiment trop con. Elle se débrouille donc pour faire perdre son porteur (le contrôle, c'est pas fait pour les chiens). L'Arme n'aurait d'ailleurs pas pu aider son porteur, car les Elfes ont la fâcheuse manie d'absorber le fluide qui sert, comme vous le savez, pour les pouvoirs des Armes.

Le porteur passe rapidement de vie à trépas, laissant Sleeper, son Arme, en tête à tête avec Perenas. L'Arme se met soudain à paniquer, se rendant compte de la situation critique où son pacifisme effréné l'a conduit. Elle sait que si l'Elfe la touche, elle mourra, comme absorbée par l'elfe. Perenas tend la main, se saisit de Sleeper et... rien ne se passe. Sleeper vient de tomber, par le plus grand des hasards, sur un des très rares Elfes capables de contrôler son absorption et de la synchroniser avec l'Arme. Une amitié venait de naître entre un Elfe et une Arme, qui allait faire date dans l'histoire de Tanaephis.

Perenas n'était pas n'importe qui : c'était lui qui avait expliqué aux Nains comment manipuler le fluide, en échange de la construction de Pôle.. C'est donc avec une des personnes les plus érudites de Tanaephis que Sleeper évolua pendant plusieurs siècles et apprit tout ce qu'il était possible de savoir sur le fluide, mais aussi sur les sciences et l'art en général.

Mais avant de pouvoir goûter au miel de la connaissance elfique, Sleeper dû subir une "petite" transformation afin de pouvoir évoluer tranquillement parmi les Elfes. Perenas, grâce à son contrôle du fluide, lui permettait de ne pas périr à l'approche de ses semblables, mais le fait de se balader avec une Arme-Dieu au côté en plein milieu de Pôle n'était pas bien vu par la société elfique. Perenas eut donc la fabuleuse idée de transférer Sleeper à l'intérieur d'un autre objet d'un aspect totalement inoffensif ...un pipeau !

C'est bon ? Vous êtes remonté sur le siège d'où vous venez de tomber? OK, alors je m'explique : nous avons vu que les Elfes ont acquis une haute pratique du fluide. Nous savons par ailleurs que les Armes sont des Dieux, ou autre chose, qui ont pris corps dans des armes tout à fait normales lors de leur incarnation sur Tanæphis. Pourquoi des armes ? Aucune n'a voulu répondre pour l'instant, mais toutes celles qui en ont dit plus parlent d'un rythme, régulier, lancinant, les appelant... Toujours est-il que les Armes sont prisonnières des armes. Mais qu'est-ce qui les empêcherait de se faire reforger ? Simple : elles sont indestructibles. C'est même la base d'une Arme-Dieu. De la même façon qu'elles accordent une protection magique à leur porteur... quand elles veulent...

Soyons clair : pour se battre, une épée, une hache, un hachoir, une masse d'arme est bien plus efficace, physiologiquement mais aussi psychologiquement qu'un tambourin ou qu'une crécelle. Enfin, quoique pour la crécelle, ça se discute.

De la même façon qu'elle peuvent accorder ou non la protection, consciemment, une Arme peut accepter de se faire reforger. Encore faut-il qu'elle sache qu'elle en a la possibilité. Après tout, les Armes ne savent même pas ce qu'elles sont vraiment. Enfin, en principe. Mais comment Sleeper a pu atteindre un tel niveau de conscience ?

C'est Perenas qui le lui a dit. Autant dire qu'il en savait plus que tout autre Elfe sur Tanæphis et même que tout autre porteur depuis l'incarnation de la première Arme. Mais comment le savait-il lui-même ?

Ce niveau de conscience, qui entraîne d'autres révélations sur la nature des Armes, il est difficile, voire impossible de le transmettre à un hachoir qui ne pense qu'à tailler en pièces le copain de la petite blonde, là-bas dans la taverne et de lui piquer sa, ou ses, bourse.

Alors, j'ai deux nouvelles, une bonne et une mauvaise : la bonne, c'est que les Armes qui savent qu'elles peuvent se faire reforger sont très peu nombreuses et c'est un euphémisme. La mauvaise, c'est que les tambourins tuent.

C'est donc sous la forme d'un pipeau en argent que Sleeper a traversé l'Age d'or, au milieu des elfes. Puis Perenas et les Elfes disparurent de la surface de Tanaephis. Les Armes-Dieux allaient enfin pouvoir régner sans partage. Sleeper n'aimaient pas la plupart des autres Armes, qu'elle jugeait trop violentes et par conséquence trop peu fiables pour entreprendre quoi que ce soit d'intéressant. Elle ne voulait pas non plus que les autres Armes découvrent qu'il était possible de changer de forme. Or, toutes les Armes se détectent entre elles et il leur faudrait moins d'une minute pour comprendre que si le porteur qui est censé être devant elles n'a pas d'Arme apparente, c'est que l'Arme dudit porteur a une autre forme. Et le secret de Sleeper ne ferait pas long feu.

Sleeper eu l'éclair de génie qui allait tout arranger. Elle fit forger, par le meilleur armurier de Tanaephis, une arme qui ressemblait comme deux gouttes d'eau à une Arme-Dieu (avec des runes, des piquants, etc.). Les Armes qu'elles croisaient sur son chemin tombèrent toutes dans le panneau, croyant dur comme fer que la réplique d'Arme que trimballait le porteur de Sleeper contenait bien un dieu. Alors que Sleeper était tout bêtement dans l'inoffensif pipeau accroché au cou du porteur. Ce qui va me permettre de faire un jeu de mots facile, en disant que l'idée de Sleeper c'était vraiment... du pipeau!

Sleeper resta sur Pôle, lieu où l'on peut éviter le mieux les combats inutiles et qui attire toutes les Armes avides de connaissances. Sleeper avait de vastes projets et pour cela il lui fallait s'entourer d'Armes de confiance. Des Armes non violentes, qui partageaient sa vision des choses. Sleeper commença à recruter dans Pôle des Armes de ce type. Puis, si les Armes se montraient dignes de sa confiance, elle les faisait reforger grâce aux connaissances que lui avait apprises Perenas sur la maîtrise du fluide.

Reforger d'autres Armes augmentait le risque de voir le secret percé à jour. De plus, les Armes ne pouvaient utiliser leurs pouvoirs offensifs pour se défendre, sans dévoiler que les armes de leurs porteurs ne sont que des copies. C'est Sleeper qui trouva, une fois de plus, la solution : il fallait montrer à tout le monde que les Armes qui l'accompagnait étaient pacifistes, donc qu'elles n'attaquaient pas et n'utilisaient pas leurs pouvoirs offensifs. Sleeper fonda une société ayant pour nom le Mois du Bonheur, dont les membres seraient identifiables grâce à un ruban blanc attaché à leur Arme. Le résultat fut radical : les autres Armes tombèrent encore dans le panneau, ainsi que les habitants de Pôle. Nous sommes en 120 Ap. Néinnes et désormais plus personne ne va se méfier des Armes pacifistes du Mois du Bonheur.

En 126, le Mois du Bonheur récolte indirectement les fruits d'une loi visant à protéger Pôle de la folie des Armes. Estin Mansard, membre du conseil, fait passer un édit qui précise que le trône, les postes de responsable de quartier ou de membre du conseil sont incompatibles avec la situation de porteur d'Arme. C'est le célèbre Édit de Mansard, qui va écarter toutes les Armes "visibles" du pouvoir dans la ville de Pôle.

Cette loi va permettre aux membres "reforgés" du Mois du Bonheur d'accéder discrètement aux commandes de l'empire Derigion, où elles vont faire un sacré boulot en temps que conseillers des dirigeants de Pôle. Les Armes de cette société ont besoin de paix et de stabilité pour progresser, vu qu'elles ne peuvent utiliser la violence.

Elles vont donc tout faire pour maintenir l'empire à son apogée : favoriser les accords avec les Batranobans, envoyer des troupes mater les révoltes Vorozions et doter Pôle d'une défense inexpugnable. Bien que le Mois du Bonheur affiche un non-interventionnisme de façade, il va s'efforcer de contrecarrer, (tout en restant dans l'ombre) les plans des sectes d'Armes les plus sanguinaires, qui mettent en péril la stabilité propice au développement des membres du Mois du Bonheur.

Par ailleurs, le Mois du Bonheur va nouer des liens avec différentes sociétés secrètes proches de ses idées ou tout du moins qui ne prônent pas la violence (comme les Joyaux de Pôle, l'Eclipse de Lune ou la Route Sans Fin) pour utiliser les compétences et les connaissances de chacune d'entre elles au moment opportun.

En 659, l'empire Derigion se désagrège et rien ne pourra empêcher son déclin. Mais si Pôle tombe, elle entraînera le Mois du Bonheur avec elle.

Sleeper comprend la situation vers 1030 et décide qu'il faut que le Mois du Bonheur réagisse. Depuis cet instant, le Mois du Bonheur accumule des forces en vu d'une vaste opération à l'échelle du continent.

Idéologie: "Peace au tiers"

L'idéologie du Mois du Bonheur peut se résumer en une maxime : "d'humains, tu ne tueras point en utilisant tes pouvoirs offensifs". C'est l'idéologie que tout le monde connaît et le mieux c'est que les Armes s'y tiennent. Enfin ... Presque !

Certes, les Armes qui entrent dans le Mois du Bonheur sont au départ pacifistes. Certes, les membres se réunissent dans la chapelle du bonheur pour y discuter sciences et arts. Tout cela est vrai !

De plus, les Armes de la société secrète doivent se plier à une discipline très sévère : il leur est interdit de pratiquer toute forme de violence, aussi bien physique que mentale, sur un être humain sous peine de sanctions. Elles peuvent, par contre, tuer des animaux ou des monstres qui les attaquent. Certaines Armes, dont le porteur a un métier ou une fonction à hauts risques, peuvent aussi louer les services de gardes du corps pour assurer leur protection.

Mais ceci n'est que la partie apparente de l'iceberg. Seules les Armes fondatrices reforgées connaissent exactement le but final recherché par la société secrète. Les autres membres, assujettis aux règles strictes de non-violence n'en savent rien et peuvent juste émettre des suppositions. Car, ce que nous connaissons tous du Mois du Bonheur, c'est-à-dire la non-violence et le partage des connaissances, n'est en fait qu'une étape. Une période test, qui va permettre aux Armes dirigeantes de juger si le membre du Mois du Bonheur est digne de faire partie du cercle très fermé des Armes reforgées. Une fois que l'Arme a prouvé qu'elle pouvait suivre sans faillir les règles de non-violence fixées par le Mois du Bonheur, elle se voit offrir la possibilité d'être reforgée et de connaître tous les secrets de la société secrète. La période de test dure de 300 à 500 ans.

Ensuite ? Hé oui ! Vous avez trouvé : les Armes peuvent supprimer des humains, si ça sert les intérêts de la société secrète. Mais attention, tous les membres ne peuvent pas éliminer des humains et cela de façon toujours discrète, de manière à ce qu'on ne puisse pas les accuser. Remarquez, rien de plus facile pour une Arme reforgée en pipeau que de passer inaperçue et d'accomplir mille forfaits. Et les Armes du Mois du Bonheur s'y connaissent en matière de discrétion, sinon comment auraient-elles pu garder leur secret aussi longtemps?

Quant aux buts finaux des Armes reforgées, ils sont loin des préceptes pacifistes et non-interventionnistes : les buts des Armes sont toujours différents de ceux des humains et sont rarement compatibles, au détriment des seconds évidemment. Les Armes ne servent que leurs intérêts propres et les membres du Mois du Bonheur n'échappent pas à la règle.

Organisation et structures

L'organisation du Mois du Bonheur se fait sur deux niveaux : les membres "de base" et les Armes reforgées.

Les membres de base se contentent de suivre les règles de pacifisme prônés par la société secrète et de se rendre aux réunions de temps à autres. Ces réunions ont lieu un soir par mois dans une des somptueuses demeures des terrasses blanches où résident les membres les plus riches du Mois du Bonheur. Une fois par an, le premier jour du premier Mois du Bonheur, tous les membres se retrouvent pour une réunion dans la chapelle du bonheur, un splendide et vaste édifice qui se situe dans les rues de papier. Cette chapelle abritait anciennement les congrès de la Route Sans Fin. Durant ces réunions, les membres du Mois du Bonheur partagent leurs connaissances au travers d'exposés et de discussions.

Les Armes reforgés se retrouvent entre elles une fois tous les deux mois, chez l'une ou chez l'autre. Là, elles échangent des informations, prennent des décisions politiques et se répartissent les tâches pour les deux mois à venir. Elles se rencontrent également une fois par an pour dresser un bilan de l'année écoulée et décider des opérations que le Mois du Bonheur va entreprendre pour l'année à venir.

Lorsque des Armes reforgées doivent éliminer une personne, elles laissent leurs armes postiches enrubannées au placard. Elles attaquent toujours très discrètement et, de préférence, sans témoin dans les parages. Si, néanmoins, il y a des témoins, les Armes doivent les faire taire définitivement.

Dans le cas où la cible du Mois du Bonheur est une autre Arme-Dieu, autant dire que l'Arme en question passe un sale quart d'heure. L'Arme, une fois que son porteur mange les pissenlits par la racine, est récupérée et Sleeper se fait une joie de la rendre pacifique pour l'éternité. Personne, ni homme ni Arme-Dieu, n'a pour l'instant pu échapper aux griffes du Mois du Bonheur et donc révéler l'existence d'Armes reforgées.

Recrutement des membres

Les Armes du Mois du Bonheur doivent impérativement avoir un désir de violence égale à 0 et résider à Pôle. Ces Armes sont souvent trop peu offensives pour espérer survivre hors des protections offertes par Pôle. Elles ont, la plupart du temps, des domaines de connaissance où elles sont expertes. Leurs porteurs font également partie de l'élite intellectuelle de Pôle et évolue dans un milieu aisé.

Les Armes qui répondent à ces critères sont ensuite contactées, après une rapide enquête de moralité, par un membre du Mois du Bonheur qui leur propose d'être initié.

Si la sélection des futurs membres était autrefois extrêmement sévère, ce n'est plus réellement le cas de nos jours. Le Mois du bonheur jouit d'une si bonne réputation, que de plus en plus d'Armes font elles-mêmes la démarche pour entrer dans la société secrète. C'est l'effet magique du ruban blanc qui est devenu très à la mode chez les Armes. La publicité fait aussi des ravages à Pôle, même chez les Armes.

L'Arme, si elle est intéressée, doit prêter serment (cf. : rites et coutumes) et suivre les règles du Mois du Bonheur. Cent ans plus tard, si elle n'a pas commis de faute et fait preuve de fidélité au Mois du Bonheur, l'Arme en question reçoit la visite d'une Arme reforgée qui lui dévoile la vérité et lui offre de se faire reforger, contre le serment de suivre aveuglément les ordres qui lui seront dictés.

Rites et coutumes

Le premier rite du Mois du Bonheur consiste à prêter serment, devant tous les membres présents lors de la réunion annuelle à la chapelle du bonheur.

L'Arme jure alors sur ce qu'elle a de plus cher (souvent la tête de son porteur) qu'elle n'utilisera jamais aucun de ses pouvoirs offensifs dans le but de nuire à un être humain. On lui remet ensuite un ruban blanc, d'un tissu très spécial et orné d'un sceau en cire inimitable, que le porteur attache à son fourreau.

Ce ruban permet à l'Arme d'être reconnue comme étant membre du Mois du Bonheur par les autres Armes et les êtres humains habitant Pôle. Il permet également de prouver que l'Arme ne peut pas être sortie, pour frapper, sans l'abîmer.

Un membre qui se présenterait aux réunions avec son ruban abîmé se verrait automatiquement traduit devant le tribunal de la société secrète.

Ce tribunal, composé de tous les membres du Mois du Bonheur, juge les membres qui ont failli à leur serment. Les jugements, souvent sévères, sont rendus à la majorité des membres et les sanctions vont de l'amende (1000 à 5000 Cestes) à l'exclusion définitive du membre fautif.

Amis et ennemis

Le Mois du Bonheur a de très bons contacts avec les Joyaux de Pôle, pour la bonne et simple raison qu'elles vivent sur le même territoire, que leurs porteurs évoluent dans le même milieu et que leurs idéologies ne sont pas antagonistes.

La Route Sans Fin a rompu tous contacts avec le Mois du Bonheur, le jour où un de ses membres a été surpris en flagrant délit d'espionnage durant un congrès annuel de la route sans fin à la chapelle du bonheur.

Depuis cet incident, la chapelle du bonheur n'accueille plus les congrès de la route sans fin, qui semble se méfier du Mois du Bonheur.

L'Eclipse de Lune est aussi en froid avec le Mois du Bonheur, à cause de leur réticence à rendre Sunbeam lorsque celle-ci leur avait été confié (cf. : "Eclat de Lune").

Situation actuelle

Comparativement aux autres sociétés secrètes, le Mois du Bonheur est certainement celle qui a le plus tiré de bénéfice de l'échec du complot de la Mort Carmin. L'affaiblissement de la Mort Carmin ne peut que renforcer sa position. Le Mois du bonheur aurait même pu frapper très fort s'il avait pu conserver Sunbeam.

Le Mois du Bonheur compte, à ce jour, une vingtaine d'Armes reforgées et une centaine de membres normaux, dont une cinquantaine ne sont membres que depuis une quinzaine d'années. Sleeper et Clothide Marand, son porteur actuel, font le forcing pour reforger de nouvelles Armes, en dépit du risque de voir dévoiler son secret, mais cela demande énormément de temps et de fluide.

Sleeper a chargé une Arme de la société secrète d'enquêter sur le mystérieux collier que possédait Melaus (cf. : "Eclat de Lune"). Sleeper veut découvrir où et comment se procurer de tels objets, pour pouvoir les étudier, comprendre comment ils fonctionnent et comment on peut en fabriquer selon ses besoins. Sleeper espère ainsi pouvoir doter tous les membres du Mois du Bonheur d'un tel instrument. Imaginez un moment ce que pourrait faire les Armes reforgées, déjà très efficaces, avec un moyen leur permettant de camoufler leur présence autres Armes.

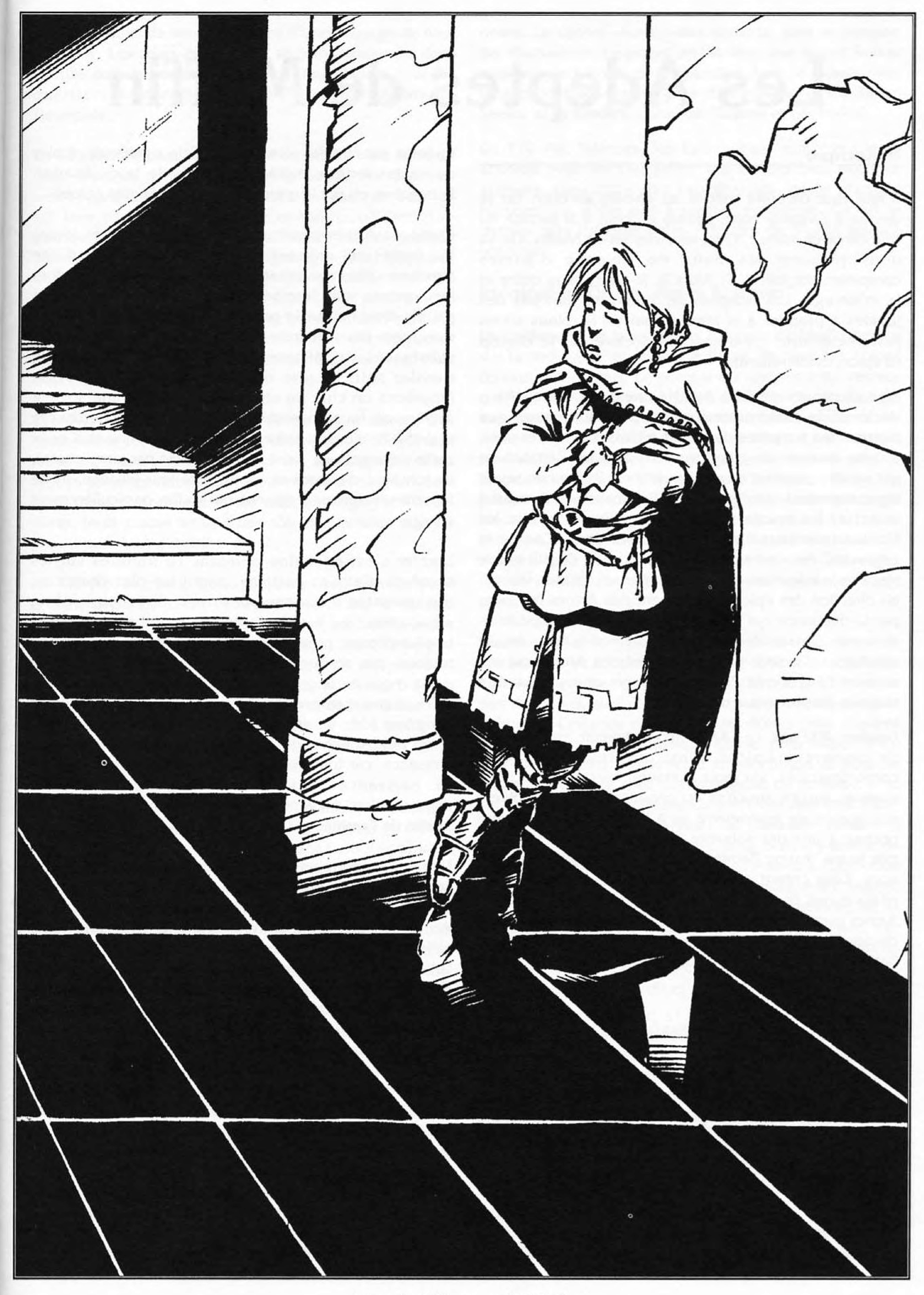
Curieusement, certaines Armes reforgée commencent à s'aventurer hors de Pôle. Peace Maker, le bras droit de Sleeper, part de plus en plus loin pour de mystérieuses missions. Et chaque fois qu'elle en revient, Sleeper devient de plus en plus fébrile.

Peace Maker est le type d'Arme reforgée à qui le changement n'a pas fait que du bien. En un mot : elle a lâché sa tête. Elle est désormais la force de frappe du Mois du Bonheur. C'est elle qui se charge d'éliminer les "empêcheurs de pacifier en paix". Elle tue méthodiquement, toujours discrètement, sans y prendre aucun plaisir et sans violence inutile.

Pascale Enet, son porteur actuel, est une jolie petite blonde, au sourire enjôleur et aux yeux bleus malicieux, qu'on voit déambuler, une lyre à la main, dans les rues de papier de Pôle. C'est l'alibi parfait, pour qui commet des crimes. Qui soupçonnerait une seule seconde qu'une si charmante et frêle créature puisse réduire en bouillie un porteur d'Arme équipé d'une hache de bataille qui fait tronçonneuse. Personne ! Nous sommes bien d'accord.

Bientôt, les Armes-Dieux frémiront à la moindre note de musique et ce n'est pas elles qui conduiront le bal. Elles risquent même de faire tapisserie.





Bert III en 1036

Les Adeptes de Muffin

Historique

Il faut tout de suite mettre les choses au clair, car je devine à l'avance votre sourire en coin à la lecture du titre de ce chapitre : "Chic, les Adeptes de Muffin. On va nous raconter les nuits de défonce d'Armes complètement folles...". Alors là, je dis stop au délire et je m'insurge. Les Adeptes de Muffin ne sont pas des junkies à prendre à la légère, loin de là. Nous allons justement vous en donner la preuve sur le champ (d'épice, évidemment).

Aux alentours de 800 Av. Néinnes, les Batrahabans décident de s'intéresser concrètement aux épices que rejettent les tempêtes du désert d'Haâs. Les épices sont, à cette époque, un grand mystère pour les Batrahabans qui sentent pourtant que leur avenir est là. Pour en savoir davantage sur la façon dont les Batrahabans ont réussi à maîtriser les épices, je vous conseille de (re)lire les fabuleux textes qui y sont consacrés dans "Contes et Légendes" (en vente chez tout bon dealer de JDR qui se respecte). Il faut savoir que derrière ses études lancées en direction des épices, se cachent des Armes fascinées par la puissance qui peut en être extraite. L'expédition du savant Yassin Menhele fut évidemment financée par ces Armes. Ce sont toujours ces mêmes Armes qui ont orienté l'économie Batranoban vers une production toujours plus intensive des épices.

Pendant 400 ans, ces Armes vont devenir les créatrices de nombreux épices, ainsi que leurs premières consommatrices, via leurs porteurs. Elles n'ont, à cette époque, aucune structure ou organisation et ne doivent leur marge de manoeuvre qu'à l'appartenance de leur porteur à une des soixante familles importantes de la très jeune nation Batranoban, car tel est désormais son nom. Elles créent également, toujours pendant cette période, les premiers laboratoires de Tehen. Certaines Armes possèdent alors des petites propriétés aux limites du désert de Haâs, qu'elles exploitent pour leurs rentrées financières et pour pouvoir expérimenter et consommer une partie de la production.

C'est la période à la fois la plus calme et la plus anarchique de la civilisation Batranoban. Toutes les villes Batranobans rayonnent par leur développement sans cesse croissant et pourtant, il n'existe aucun pouvoir pour organiser cette richesse. Les Armes se chamaillent, par milices familiales interposées (pour les Armes qui ont la chance d'avoir un porteur dans une famille importante), se jalousent, s'empoisonnent leurs porteurs, complotent, etc.

Si ces actes d'agressivité sont relativement localisés et passent presque inaperçus, ils pouvaient très bien dégénérer en une guerre généralisée entre Armes, toujours par familles interposées. Cela signifierait, à plus ou moins longue échéance, la fin de la civilisation Batranoban et, par la même occasion, la fin des épices.

Quelques Armes pensent alors qu'il faut fédérer toutes les Armes qui utilisent les épices à l'intérieur d'une structure : elles rassemblent donc toutes les Armes dont les porteurs sont "tombées dans les épices" lors d'une grande fête, qui fut le prétexte à cette réunion. La fête dura trois jours et trois nuits pendant lesquels moult substances stupéfiantes furent ingurgitées. Puis, le dernier soir, l'Arme organisatrice de cette orgie (appelons un chat un chat) lança l'idée d'une société secrète où tous ensemble, ils pourraient rechercher le plaisir à l'aide des épices qu'ils connaissent et à ceux qu'ils découvriront. Grisés par l'idée (et par autre chose), ils tombent d'accord et, pour fêter leur alliance, ils se fument un dernier fragment de Muffin particulièrement chargé.

L'enfer s'est déchaîné pendant 10 minutes sur les convives. Certains porteurs, parmi les plus chanceux, moururent d'overdose. D'autres, dans leur délire, s'empalèrent sur leur Arme ou se jetèrent sur leur voisin le plus proche pour l'étriper joyeusement. On ne sait toujours pas ce que ressentirent les Armes au moment de la mort de leur défoncé de porteur, mais ça les a suffisamment impressionné pour qu'elles continuent dans leur idée de secte vouée aux épices. La nouvelle secte des Adeptes de Muffin marquait funestement sa naissance, car tous ses porteurs étaient morts la nuit de sa naissance. Sauf un! BloodyDream, l'Arme organisatrice, n'ayant pas laissé son porteur fumer le Muffin de l'amitié.

Une fois les porteurs morts, BloodyDream ramassa toutes ses consoeurs et les distribua à des junkies notoires, plus à même de supporter des doses massives d'épices. Les Armes en question ne trouvèrent rien à redire, trop satisfaites d'avoir maintenant un porteur plus "adapté". Une tradition venait de naître : désormais toute Arme désirant être initiée devrait perdre son porteur par overdose (l'overdose ayant été fortement recommandée par les Armes dont le porteur était mort de cette manière) puis être redonnée à un junkie.

Pour protéger ses intérêts, les Adeptes de Muffin vont commencer par s'introduire, en très petit nombre, dans les plus importantes institutions Batranobans que sont la guilde des épiciers et le conseil des épiciers. C'est d'ailleurs pendant cette période que la secte va implanter des sortes de relais-épices. Ces relais, véritables petites ambassades des adeptes de Muffin, permettent à ses membres de se ravitailler et d'utiliser des drogues en toute sécurité. On peut également y jouir

d'un confort et de services dignes d'une auberge de haut standing. Les relais-épices sont toujours construits dans le style Batranoban et on peut les trouver dans tous les quartiers Batranobans des villes importantes de Tanaephis.

En 400 Av. Néinnes, les adeptes de Muffin vont subir de plein fouet les conséquences de la Guerre des Cendres. Les troupes Derigions brûlent tous les champs d'épices sur leur passage. La pénurie et l'invasion Derigion poussent BloodyDream et ses fidèles au fin fond du désert, où ils battirent un palais ignoré de tous. Ils vivront là, dans le plus parfait anonymat, se contentant de cultiver et de consommer leurs épices. Les porteurs des Armes qui ne suivirent pas BloodyDream dans son exil volontaire, devinrent fous par manque de drogue et disparurent souvent dans le désert à la recherche de champs d'épice intacts.

170 Av. Néinnes marque la reprise de la culture des épices et le réveil des adeptes de Muffin. BloodyDream reste dans son palais et renvoi ses compagnons dans tout le territoire Batranoban pour retrouver sa puissance d'antan. Laborieusement, les adeptes regagnent leurs terres, leurs places au sein des soixante familles et leurs postes parmi les dirigeants du pays.

En 430 Ap. Néinnes, BloodyDream et son porteur, suite à l'absorption d'un nouveau cocktail d'épices hallucinogènes, tombent dans un coma profond. L'Arme et son porteur semblent avoir fusionnés, mais l'être issu de cette fusion n'habite plus le corps du porteur. Mashashinn, une Arme ambitieuse, s'auto-proclame aussitôt chef des Adeptes de Muffin et détruit la formule de la drogue prise par BloodyDream. Petit à petit, les fidèles de BloodyDream l'abandonnent et laissent l'Arme et le porteur seuls dans son palais.

La secte va progresser (ou plutôt "planer") doucement jusqu'en 760, période à laquelle Mashashinn rencontre Blood Seeker et son porteur Gadhar de l'époque à Sharcot. Blood Seeker s'était fixé un but : découvrir les poches de magie, notamment celles qui créent les tempêtes d'épices. Blood Seeker, d'après ses dires, aurait été attiré dans le désert par une soeur, une Arme lointaine qui serait en communication avec elle. Blood Seeker connaissait également le moyen de déclencher des Mères des tempêtes. Mashashinn comprit vite où était son intérêt et initia Blood Seeker. Mashashinn confia Blood Seeker, après la cérémonie d'initiation, à Madran Carthag. Blood Seeker faisait maintenant partie des adeptes et allait servir les desseins de Mashashinn.

Mashashinn désirait depuis longtemps faire rompre les accords commerciaux, amicaux mais coûteux, qui liaient le peuple Batranoban à l'empire Derigion. Mais il fallait pour cela trouver une protection radicale à toute répression de l'armée Derigion. Blood Seeker va lui fournit cette protection sur un plateau, avec sa barrière de Mères endormies, qu'un seul porteur d'Arme pouvait réveiller, et qui permettrait de réduire l'armée Derigion à néant. Le conseil des épiciers accepta, sous la pression de Mashashinn, ce projet de barrière, que Blood Seeker mis sur pied avant de disparaître dans le désert sans laisser de traces (pour plus d'informations sur Blood Seeker et sa barrière, consulter "Contes et Légendes).

En 770 Ap. Néinnes, les Batranobans rompirent leurs accords avec les Derigions, qui étaient trop occupés ailleurs pour faire des représailles, et le plan de Mashashinn n'eut pas à rentrer en action. Ce fut le dernier acte important des Adeptes de Muffin jusqu'à nos jours.

Idéologie: "Drugs, drugs & drugs"

Le fondement de la secte des Adeptes de Muffin repose sur la recherche du plaisir à l'aide de tous les épices connus et inconnus. Le porteur est une sorte de vecteur qui déverse, lors de la prise d'un épice, un flot de sentiments intenses qui procurent un plaisir extrême aux Armes. Il est bon de préciser que ce sont les porteurs qui sont camés et non les Armes, qui ne ressentent que les émotions créées par l'absorption d'un épice. Okay, on pourrait s'arrêter là, car c'est en effet la seule idéologie reconnue de la secte. J'ai bien dit reconnue ! La réalité est plus subtile. Si ce fondement est bel et bien le discours tenu par tous ses membres, les motivations des Armes à utiliser les épices est plus complexe qu'il n'y paraît.

Beaucoup d'Armes restent souvent au ras des pâquerettes et adoptent docilement la doctrine officielle. Elles font prendre des épices à leur porteur pour ressentir des émotions, des sentiments exacerbés à chaque fois différents. Certaines ont besoin des épices pour d'autres raisons : pour oublier quelque chose, pour mieux vivre leur état de dieu prisonnier d'un réceptacle et pour se préparer à subir le choc psychologique de la fusion avec son porteur, etc. D'autres encore veulent aller plus loin : pour avoir plus de puissance, se dépasser, savoir ou comprendre des choses inaccessibles. Bref, il y autant de différences dans les motivations des Armes à l'utilisation de l'épice qu'entre un baba cool mystique qui mange des champignons, un cadre qui sniffe de la cocaïne ou un punk qui se pique à l'héroïne. Donc, si vous me permettez l'expression, chez les Adeptes de Muffin comme chez les hommes d'aujourd'hui : à chacun sa drogue, à chacun son délire.

Structures et organisations

Les structures des Adeptes de Muffin sont réduites à leur plus simple expression : les leaders et les réunions.

Ce sont les Armes leaders de chaque principale ville Batranoban (Durville, Sharcot, Tehen, Halet et Mirny) qui décident des actions de la secte dans leurs régions. Chaque ville possède un laboratoire, des propriétés pour exploiter des épices, son stock d'épices et un relais-épices pour les prendre. Il arrive parfois, en période de crise, qu'une Arme réussisse (comme BloodyDream ou

Mashashinn) à imposer ses directives à toutes les Armes faisant partie de la secte. Ces Armes arrivent souvent à faire triompher leur point de vue au moment des réunions.

Les réunions ont lieu deux fois par an dans une grande villa d'une des villes par un roulement établi, afin que chaque ville ne soit pas jalouse de l'autre. C'est lors de ces réunions que les membres échangent des informations et discutent politique, décident des nouveaux épices qu'ils vont lancer sur le marché, puis testent les épices expérimentaux que chaque laboratoire de chaque ville a réussi à mettre au point. Le tout se fait dans une ambiance mystique, mais avec un maximum de sécurité. Puis, chaque membre retourne dans sa ville d'origine, en emportant avec lui des échantillons de nouveaux épices pour pouvoir les cultiver.

Les Adeptes de Muffin informent leurs membres dispatchés sur le continent par l'intermédiaire des relais-épices établis dans les quartiers Batranobans de chaque grande ville du continent (Pôle, Nérolazarevskaya, Inaccessibility). Les membres qui tiennent les relais sont au courant de ce qui s'est dit lors des réunions et reçoivent les épices expérimentaux, mais avec un retard de trois à six mois selon la distance.

Pour en revenir à l'influence de la secte sur le continent, elle est relativement importante sur le territoire Batranoban, car les Adeptes de Muffin possèdent souvent un membre au sein du conseil des treize. Il va sans dire qu'une Arme qui siège au conseil a plus de poids que les autres au sein des adeptes de Muffin.

Comme on peut s'en apercevoir, la secte est liée à la civilisation Batranoban et fait tout pour son développement, dont dépend également le sien.

Recrutement des membres

N'importe quelle Arme peut faire partie des Adeptes de Muffin, il suffit pour elle de persuader son porteur de s'initier. Une fois le porteur initié, et donc mort par overdose, les Adeptes de Muffin fournissent un nouveau porteur à l'Arme. Ces porteurs sont à 50% d'origine Batranoban, car ils connaissent mieux les épices et sont pour la plupart voués à évoluer sur le territoire Batranoban.

Ce sont les Adeptes de Muffin qui sélectionnent les personnes susceptibles de devenir porteur d'une Arme de la secte. Puis, si la personne leur semble valable (ce qui est souvent synonyme de résistant), ils lui proposent une Arme. Et hop ! Le tour est joué. La secte essaye de trouver de préférence un porteur propriétaire de terres cultivables ou ayant un poste important dans le commerce des épices : laborantin, commerçant, escorteur de convoi, membre de la Guilde, noble des soixante familles. Mais il ne faut pas se leurrer : la majeure partie des membres doivent se coltiner des junkies au bas de l'échelle sociale.

Rites et coutumes

Le seul rite des Adeptes de Muffin est celui de l'initiation. Le porteur initial, qui ne sait rien de ce qui l'attend, est amené dans un local où il est choyé pendant des heures (bains, massages, danseuses, friandises, etc.). Puis, on l'installe sur des coussins et on lui fait fumer une dose mortelle d'un fragment de Muffin un peu spécial, le tout dans un décor somptueux et entouré des membres de la secte. Il meurt d'overdose, non sans voir des choses étranges, dans d'affreuses souffrances lors de la descente de l'épice. Les adeptes présents prennent l'Arme, lui font jurer de ne révéler à personne le secret de l'initiation et les effets des nouveaux épices qu'elle testera au sein de la secte. Une fois cette formalité accomplie, on remet l'Arme au porteur junkie sélectionné, en lui faisant prêter le même serment.

Au niveau des coutumes, la seule qui soit intéressante est celle qui entoure la prise d'épices dans les relais-épices. Les membres désireux d'utiliser un des nouveaux cocktails d'épices ne peuvent le prendre qu'à l'intérieur de ces locaux et sous la surveillance de porteurs (à jeun) de la secte. Ces derniers lui assurant ainsi la tranquillité lors de la prise de l'épice et la sécurité en cas d'attaque extérieure ou d'overdose (car ils sont aptes à le soigner).

Amis et ennemis

Les Adeptes de Muffin n'ont pas d'ennemis désignés comme tels. Sont leurs ennemis, toutes les personnes qui veulent détruire les épices, nuire à la secte ou nuire sérieusement à la civilisation Batranoban.

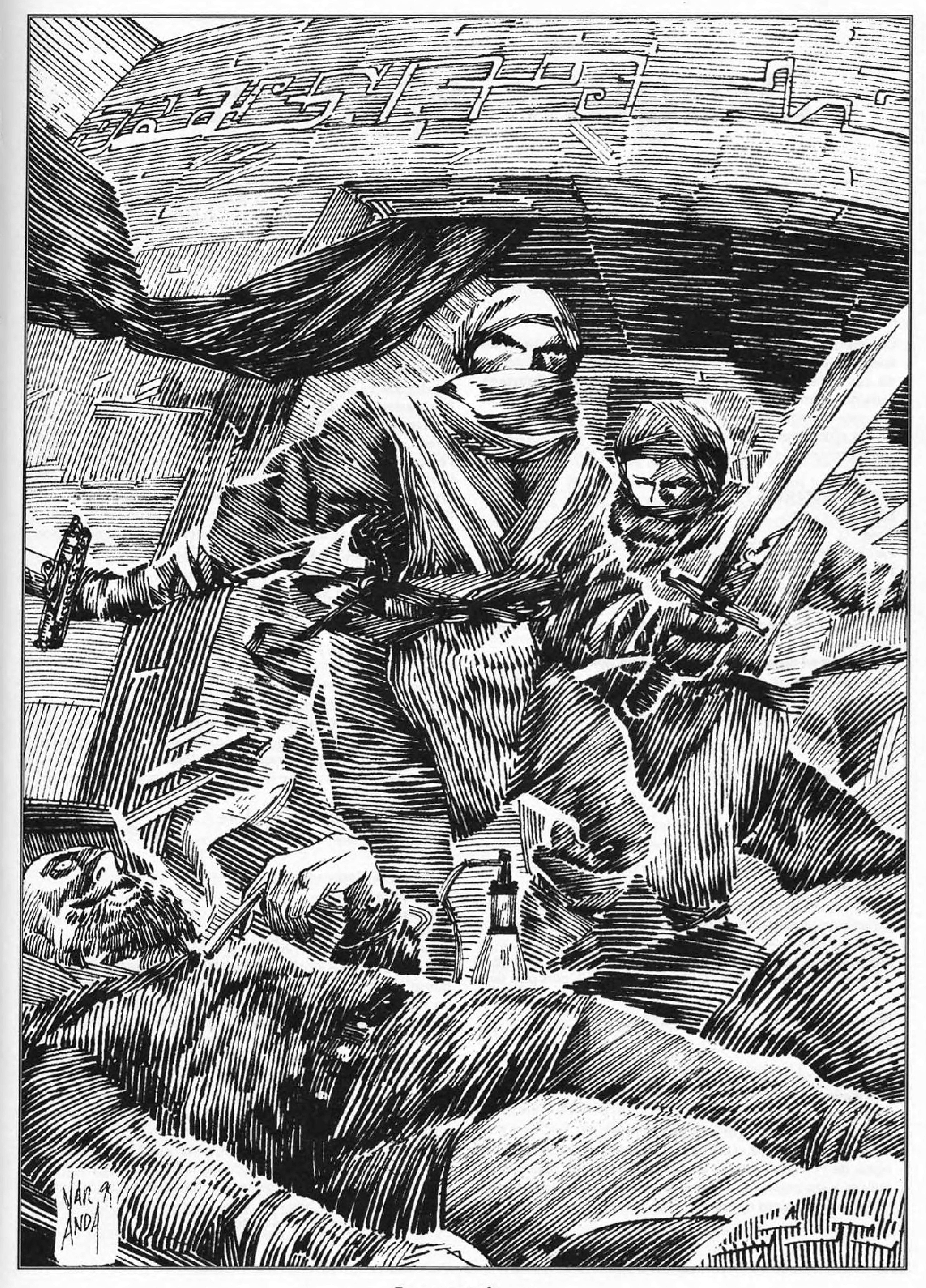
Les Adeptes de Muffin ont, par ailleurs, quelques contacts avec Plaisir Infini. Les adeptes échangent parfois certains de leurs puissants épices aphrodisiaques à Plaisir Infini, contre des esclaves et de l'argent.

La situation actuelle

Profitant du souk sur le territoire Batranoban, lors de l'incident "Corman Zimra" (cf. : "Eclat de lune") et de la vacance du pouvoir au conseil des épiciers, les Adeptes de Muffin ont décidé de prendre en main la destinée du pays. Mashashinn siège désormais au conseil. Mais il leur faudra beaucoup d'efforts avant de pouvoir influer concrètement sur les décisions du conseil.

De plus, Mashashinn a mis sur pied une grande campagne pour retrouver les Armes, abandonnées dans le désert, qui avaient été chargées de déclencher une gigantesque barrière de tempêtes d'épices, en cas d'invasion Derigion.

Par ailleurs, une Arme de la secte et son porteur Alweg (mi-Batranoban mi-Gadhar), sont en train de tenter un rapprochement, sans grand succès pour le moment, entre les deux races. Ce qui n'est pas totalement idiot, puisque c'est un sorcier Gadhar qui a réussi à rendre fertile les épices grâce au fluide. Imaginez un instant la combinaison diabolique que le mélange Fluide-épice pourrait produire.



Assassinat

Drogues spéciales

Voici quelques épices expérimentales, que le Docteur Olid Shimon des laboratoires des adeptes de Muffin à Tehen a bien voulu nous révéler. Ces épices ne sont pas disponibles dans le commerce, mais on peut les trouver dans les relais-épices de la secte. Ces épices sont produites en petite quantité et chaque local ne dispose que de deux ou trois doses. Ceci explique qu'on ne puisse pas donner un prix à la dose ou même à la graine qui sert à fabriquer un épice.

Ces épices sont exclusivement réservées aux membres des adeptes de Muffin, qui ne peuvent les prendre qu'à l'intérieur de ces arrière-boutiques et sous surveillance. Pourtant, certaines d'entre elles, peuvent produire leurs effets lorsque l'adepte est sorti du local (les épices à effets différés sont suivies d'une étoile). Et donc, les joueurs pourront en subir les conséquences s'ils rencontrent le membre en question.

Nom : Mirage d'Haâs

Difficulté : - 80%
Type : D
Partie de la plante : Tige
Fabrication : - 45%
Réalisation : Cuisson
Préparation : Liquide à avaler
Effet : Cet épice permet d'être téléporté dans un endroit connu du porteur dans un rayon de 500 km.
Effets secondaires : Perte définitive d'un point de Volonté par dose avalée (si la caractéristique de Volonté du personnage descend en dessous de 1, on la considère comme égale à 1). Et toutes les autres caractéristiques tombent temporairement à 2 pendant 20 minutes.

Nom : Vapeur de Taamish

Difficulté : - 50%
Type : A
Partie de la plante : Feuille
Fabrication : - 30%
Réalisation : Macération
Préparation : Boulette à fumer
Effet : Permet de voir dans le passé d'une personne sur laquelle on se concentre, jusqu'à PU+1d10 années. Cette vision dure une dizaine de minutes (Puissance 16).
Effets secondaires : Perte définitive de 2 points de Volonté et troubles de la mémoire de l'utilisateur PU -1D10 jours plus tard.

Nom : Fragment de Tempête

Difficulté : - 80%
Type : C
Partie de la plante : Tige
Fabrication : +00
Réalisation : Cuisson
Préparation : A mélanger avec des aliments
Effet : Pendant PU/2+1d4 heures, toutes les Armes dans un rayon de PU+1d10 mètres autour du porteur ne pourront pas utiliser leurs pouvoirs. L'Arme du porteur peut, par contre, utiliser tous les siens (Puissance : 10).
Effets secondaires : Le porteur (ainsi que l'Arme) tombe dans le coma pendant PU/2+1d4 jours. Il est donc ordonné au porteur de retourner rapidement au local de la secte, afin d'être soigné pendant son coma. A la suite de ce coma, le porteur voit toutes ses caractéristiques baisser d'un point de manière définitive.

Nom : Caresse d'Oephis *

Difficulté : -20%
Type : B
Partie de la plante : Fleur
Fabrication : - 10%
Réalisation : Broyage
Préparation : A mélanger avec les aliments
Effet : Au bout de PU+ 1d4 jours, la personne qui a ingéré l'épice se transforme en personne du sexe opposé. L'épice fait effet pendant PU+1d4 jours (Puissance : 1).
Effets secondaires : La personne ayant subi les effets de l'épice voit son désir sexuel tomber à 0 pendant PU+1d10 mois. De plus, la transformation inverse (pour retrouver son sexe originel) se fera progressivement (PU+1d10 jours).

Nom : Muffin surprise *

Difficulté : -60%
Type : C
Partie de la plante : Tige
Fabrication : -50%
Réalisation : Putréfaction
Préparation : Sous forme de soupe (couleur bleutée)
Effet : Visions hallucinatoires, sous forme de flashes de PU+1d10 secondes, pendant PU-1d10/2 jours. On compte une moyenne de PU-1d10 visions par jour (Puissance : 20).
Effets secondaires : Perte définitive de 1d6 points de Volonté.

Nom : Toucher de la Mère

Difficulté : - 80%
Type : A
Partie de la plante : Fleur
Fabrication : + 10%
Réalisation : Séchage
Préparation : A fumer
Effet : Transe quasi hypnotique qui permet au porteur d'avoir une forme éthérée mobile pendant PU-1d4 heures. Durant cette transe, le porteur pourra se promener sous forme éthérée dans un monde en négatif (l'ombre est lumière et la lumière est noire) tandis que son corps physique restera sur les lieux de la prise de l'épice. Sous cette forme, le porteur pourra voir les poches de magie glauque (en bleu), les Armes (en rouge), les hommes (en gris) et les épices (en blanc). Il sera évidemment imperceptible par le monde physique normal, pourra traverser les objets physiques, ne subira aucun dommage physique et ne pourra pas en occasionner (Puissance 5).
Effets secondaires : Perte définitive d'un point de Volonté et d'Endurance. Une double dose de cet épice tue le porteur et sa forme éthérée ne peut réintégrer son corps physique. Son corps éthéré se disperse alors au bout de 24 heures. L'Arme est inutilisable pendant ce laps de temps.

Les Joyaux de Pôle

Il était une fois...

Quand Pôle était capitale de l'empire Elfe, si on peut appeler ainsi cette anarchie, peu nombreuses sont les Armes à être parvenues jusqu'à la ville des villes. Les Armes-Dieux n'aimaient pas les Elfes car ceux-ci connaissaient la source de leur pouvoir et le manipulaient à volonté : le Fluide !

Néanmoins, certaines Armes eurent droit aux honneurs de Pôle du temps de sa splendeur, des Armes qui s'étaient incarnées tôt sur Tanæphis, des Armes qui maintenant ont toutes fusionné ou disparu. Et pourtant les trésors de Pôle étaient magnifiques. Les trésors et les objets qui contenaient du Fluide.

Réfléchissez un instant. Les Armes ne sont pas idiotes. Même si elles ne savent pas qui elles sont et d'où leur viennent leurs pouvoirs, elles savent comment ils fonctionnent. Ou du moins l'ont-elles appris assez tôt et pour une fois, le téléphone à Armes a bien fonctionné.

Elles savent aussi que les Elfes avaient accompli des miracles en manipulant le Fluide. Et si certaines Armes se souviennent encore de cette époque, elles n'ont aucune information sur Pôle et sur les Elfes. Par contre, elles savent très bien que tout ce qui pourra leur en apprendre plus sur le Fluide les fera avancer dans la recherche de leur identité propre.

Don Gemstone

Une seule Arme a entendu directement parler des merveilles de Pôle par une grande hache de bataille qui avait vécu là-bas. Cette Arme s'appelle Gemstone et elle est à la tête des Joyaux de Pôle. Toute la Société des Joyaux a été conçue pour offrir un paravent ridicule et insoupçonnable à toutes ses opérations de recherche.

Bien sûr, les Armes aiment les Arts. C'est cela, oui... Les Armes n'aiment pas. Elles aiment par l'intermédiaire de leur porteur. Elles se souviennent de sensation, mais de leur plein gré n'en ont pas. Ou si peu...

Gemstone est une rapière, ce qui est tout de même plus discret à Pôle, dans les musées et dans les bibliothèques, qu'une hache lourde. Elle est actuellement portée par Martin Rigoton, célèbre mécène de Pôle. Tout le travail de Gemstone consiste à contrôler efficacement Martin de façon à faire croire qu'elle ne le contrôle pas. Clair, non ?

Pour parfaire son petit numéro, Gemstone a eu du temps et s'en tire parfaitement bien.

Via les quelques deux cents établissement artistiques de Pôle, les Joyaux ont pour ainsi dire pignon sur rue. A travers quelques associations écrans complètement bidon, ils patronnent bon nombre de guildes et d'artisans:

La guilde des écrivains :

La grande œuvre de cette guilde est la traduction des écrits Elfes. Ils n'y sont jamais parvenus, mais continuent à rechercher la "pierre de Rosette", les écrits Batrahabans - Elfes, qui permettront de mettre au point les lexiques primaires. Pour les Joyaux, c'est de la plus haute importance : Pôle regorge dans ses bibliothèques de milliers de manuscrits elfes et les trésors qu'ils recèlent seront perdus si les écrivains ne trouvent pas un jour la clé pour en ouvrir les portes.

La guilde des cartographes :

Bien que Pôle soit exclusivement leur territoire, les Joyaux savent que l'influence des Elfes dépassaient nettement les frontières de la capitale. Ils savent que les Elfes avaient aidé les Nains à construire leurs palais forteresses sous les montagnes, même s'ils ne savent pas que les Elfes sont directement responsables de la mort des Nains.

Ils financent donc la plupart des expéditions archéologiques sur le continent, des montagnes du nord aux jungles du sud et du désert de l'ouest au désert de l'est.

Une section des cartographes s'occupe également de faire le plan des égouts et des souterrains de Pôle, sacré boulot, et elle est directement payée par une façade des Joyaux.

Les terrassiers de Pôle :

Les terrassiers de Pôle ne sont pas chargés de construire les terrasses, mais de vérifier très régulièrement l'état des fondations de la Cité. Pour cela, ils s'enfoncent de plus en plus profond dans les entrailles de la ville et découvrent toujours plus de choses.

Ils explorent les égouts, les canaux à la recherche de fissures qui annonceraient la fin de la mégapole. Ils sont évidemment payés par une guilde à la solde des Joyaux

et doivent, par contrat, rapporter tout objet qu'ils auraient découverts dans leurs investigations. Dans la plupart des cas ce sont des objets sans aucune importance, mais parfois il s'agit d'objets Elfes ou Nains dont les Joyaux sont friands.

D'où les Joyaux tirent-ils toute leur fortune ?

D'après vous, pourquoi les appelle-t-on les Joyaux de Pôle ?

Via tout un réseau d'usuriers et de prêteurs et avec un accord avec la guilde des marchands, sur lequel nous reviendrons plus tard, les Joyaux de Pôle contrôlent tout simplement la banque de Pôle et d'une partie du continent.

Si les espèces sonnantes et trébuchantes sont le lot des petits, quand un marchand se déplace de Pôle à Durville, il ne va pas se promener avec ses milliers de pièces d'or et d'argent sur lui.

A moins qu'il ne soit vraiment suicidaire.

Ou qu'il aime le sport.

Les banques contrôlées conjointement par la guilde des marchands et par une autre façade des Joyaux émettent donc des lettres de change qui peuvent être traduites en espèces sonnantes et trébuchantes dans tous les comptoirs autorisés.

Chacun sait, ce n'est pas la peine de vous faire un cours d'économie, qu'une banque joue avec l'argent des autres.

La guilde des marchands

Les accords passés avec les marchands sont simples : outre la joint-venture dans la création du réseau bancaire, les Joyaux revendent aux marchands la plupart des œuvres d'art qu'ils récupèrent, les marchands se débrouillant pour les fourguer, loin, très loin, là où ces mochetés intéressent des barbares.

C'est ainsi que l'on a déjà vu une œuvre d'un jeune sculpteur Derigion trôner sur le Charac d'un chef de guerre Piorad.

Et surtout, les Joyaux sont des Armes. Ils échangent des informations avec d'autres Sociétés, celle du Mois du Bonheur par exemple. Et également celle de l'Eclipse de Lune.

Tout s'achète et tout se vend... Dès que l'on parle d'argent, on commence à intéresser de plus en plus de gens. Mais dès que l'on parle d'informations aussi, sinon plus.

Nous sommes en 1051...

En cette belle année, les terrassiers de Pôle viennent de tomber, au sens littéral du terme, dans les souterrains Nains situés sous Pôle, la gare d'arrivée du métro d'invasion. Le secret est bien gardé car un seul a échappé à la chute de plusieurs dizaines de mètres quand la galerie dans laquelle marchaient les terrassiers s'est effondrée sous leur poids.

Le survivant est remonté après avoir balisé le terrain et vérifié que ses compagnons étaient bien tous morts. Et à ce moment-là...

- Nous vous paierons cher. Nous vous sommes infiniment reconnaissants. Mais il vaut mieux que vous sachiez garder le silence.
- Je le garderai, je vous jure... Je vous jure... Vous n'allez pas me trahir, n'est-ce pas ? Vous n'allez pas me faire assassiner pour ce que je sais... Coupez-moi la langue, oui, coupez-moi la langue. Comme cela vous serez sûr que je ne parlerai à personne...
- Calmez-vous, monsieur. Vous êtes entouré d'amis ici. Nous n'avons pas l'intention de vous faire du mal. Voulez-vous répéter, pour mes collègues, ce que vous avez vu ?
- Il y avait de la lumière... Une lumière légèrement fluorescente, qui filtrait des murs. Et elle éclairait ce long boyau. Il semblait s'étendre à l'infini...
- Le boyau était-il aussi fluorescent ?
- Non. Il était sombre. Mais sa longueur, je l'ai sentie. Loin. Comme un tunnel vers l'enfer. Et là, juste devant, cette curieuse machine en spirale. On aurait dit qu'elle était faite pour rouler dans ce tunnel. Comme un immense chariot.
- Ainsi les légendes étaient vraies. Le passage de la cité aux montagnes. Si la machine marche encore, c'est là un secret de grande valeur. Combien d'hommes pouvaient tenir dans cette machine ?
- Je ne sais... Une dizaine, peut-être.
- Merci. Voici votre paiement. Vous pouvez partir désormais et ne craignez rien.
...
...
...
- Lis. Suivez cet homme. Je veux qu'il ait un accident.

Martin Rigotin

Porteur du chef des joyaux de Pôle

(1010 - ? Ap. Neinnes)

L'art était déjà l'une des principales passions qui peuplaient l'esprit de Martin, bien avant qu'il ne rencontre Gemstone. Cette passion est seulement devenue particulièrement dévorante lorsque les deux êtres se sont alliés pour le meilleur et pour le pire. En général, même si Martin passe le plus clair de ses journées à tenir les comptes de ses différentes entreprise, il passe ses nuits à arpenter les plus beaux musées et les plus belles galeries de tableaux et de sculptures de Pôle.

Même si l'art Derigion est considéré par le duo comme le summun de la finesse, ils ne dédaignent pas les superbes oeuvres d'art Batranobans et les plus rustiques sculptures (sur bois ou sur pierre) ramenées des jungles Gadhars.

Ils ne haïssent pas l'art Vorozion, Piorad ou Thunks mais pensent plutôt que ce sont des ébauches d'oeuvres qui demandent encore quelques dizaines d'années avant d'être reconnues comme telles. C'est d'ailleurs pour cela qu'ils accueillent avec joie les artistes Vorozions, Piorads et Thunks, même si cela est quelquefois bien compliqué (surtout lors des mois à risques). Il est en effet souvent difficile de reconnaître un sculpteur Piorad d'un pillard et un peintre Vorozion d'un espion à la solde de l'empire ennemi.

Quoi qu'il en soit, la société secrète est dirigée de main de maître par les deux individus qui forment un couple dont les goûts artistiques sont aussi différents que complémentaires.



Caractéristiques

Martin

FO	EN	AG	RA	PE	VO
15	13	10	10	9	13

Attaque brutale	30%
Attaque normale	45%
Attaque rapide	25%
Esquive	5%
Feinte	5%
Parade	20%
Tir	20%
Acrobatie	5%
Artisanat	200%*
Astronomie	50%
Commandement	50%
Connaissance	80%
Course	5%
Discrétion	5%
Equitation	15%
Lire et écrire	110%*
Marchandage	120%*
Médecine	15%
Repérage	60%
Séduction	60%
Stratégie	10%
Tactique	10%
Points de vie	26
Prestige	35
Rapière	
Option	AR
Toucher	30%
Initiative	17
Dommages	F
Pas d'armure	
Protection	0(+5)

Gemstone — **Prestige:** 20

Type: Rapière (IN+2, AR+5%)
Coût: 210 (contrôle - 110%)

Pouvoirs	Type	N°	Coût
Lire et écrire le Batranoban	Sc.	41	20
Lire et écrire le Derigion	Sc.	43	20
Lire et écrire le Vorozion	Sc.	47	20
Artisanat Derigion (x2)	Sc.	05	40
Marchandage	Sc.	49	20
Vision nocturne	Ex.	97	20
Chance	Ex.	33	30
Disparition	Ex.	48	15

Désirs	Arme	Personnage	Total
Prestige	+0	6	6
Richesse	+2	8	10
Sexe	+1	8	9
Violence	-1	3	2
Réputation	-1	3	2

Les Vagabonds des Flots

Généralités

Bien que les Armes qui font partie de cette secte aiet des motivations plus qu'étranges, la plupart d'entre elles ont des personnalités très curieuses, une sorte de compromis entre des risques-tout et de fabuleux techniciens. Un peu à l'image des cascadeurs terrestres, les Vagabonds des Flots sont des individus qui prennent d'énormes risques mais cependant tous méticuleusement calculés.

Bien sûr, ce n'est pas parce que la plupart des marins qui tentent un grand voyage ne reviennent pas, qu'ils faut tout de suite penser que la mer est un monstre qui avale sans pitié tous ceux qui veulent la dompter. Peut-être que derrière cette barrière d'eau, de tempêtes et d'ouragans se cache un monde meilleur que ceux qui l'atteignent ne veulent plus quitter.

La secte a pour but une colonisation organisée d'un continent caché au delà des mers, même si ce but ultime est bien loin des problèmes quotidiens qui gênent les agissements de la secte. Les sabotages, les pirates, les attaques de bateaux Vorozions ou Batranobans sont autant de petites épines qui empêchent que les plans de la secte se déroulent comme prévu.

Du sang neuf

Les Armes étant de plus en plus actives depuis quelques années, les fusionnés sont de plus en plus nombreux à apparaître et nombreux sont ceux qui entrent dans la secte maintenant qu'ils sont débarrassés de leur enveloppe d'acier et de fer. Cela permet à la secte de disposer d'une puissance offensive et défensive non négligeable (un fusionné est aussi puissant que dix marins expérimentés), mais tend à empêcher l'arrivée de nouvelles armes qui n'ont pas encore atteint ce stade (en fait, le nombre d'armes "curieuses" ou en pierre ponce semble relativement réduit et il ne serait pas étonnant qu'elles fassent déjà presque toutes partie de la secte).

En parlant de fusionnés, signalons au passage que vos joueurs risquent de vouloir faire parti des Vagabonds des Flots puisqu'ils vont certainement s'apercevoir petit à petit que la suite de leur saga se déroulera obligatoirement au delà des mers et que le fait de faire parti de cette secte est sans aucun doute un "plus" non négligeable. Leur initiation à la secte ne sera surement qu'une formalité (sauf pour ceux qui tenteront de nager en armure complète) mais l'organisation elle même ne leur fournira pas une grande aide à part, peut être, celle qui consiste a, tout simplement, leur apprendre à nager convenablement. Enfin, comme dit le vieux diction: faire parti d'une société secrète, si ça ne fait pas de bien, ça ne peut pas faire de mal.

Un apprentissage douloureusement humide

S'il est bien une chose que les porteurs d'Armes de la secte savent faire c'est NAGER. Or, rares sont les races de Tanæphis qui maîtrisent cette forme de déplacement fort dangereux pour tout les porteurs (ou plus pour leurs armes). La secte offre donc des cours de natation à tous les porteurs de ses membres, et un entraînement intensif d'environ 4 heures par jour pendant un mois permet rapidement de posséder la compétence de Nage à 10% (plus les bonus d'Endurance). Rappelons au passage que normalement seuls les Alwegs, les Derigions, les Hysnatons et les Sekekers savent nager.

Un point étonnant est à préciser au sujet de l'apprentissage de la nage: bien que les Piorads soient évidemment les moins enclins à se jeter à l'eau (au propre comme au figuré), il s'avère que ce sont eux qui font les progrès les plus spectaculaires. Ce qui tendrait à prouver, s'il en était encore besoin, que les Piorads sont biens issus d'une race de marins.

Organisation générale

Le QG de la secte est en fait un bateau qui vogue de ports en ports et qui est donc toujours très difficile à situer. Cet immense navire est l'un des plus grands de tout Tanæphis, et ses multiples balistes et catapultes font qu'il garde un total contrôle de ses déplacements, même lorsqu'il est pris à parti par un état ou par des individus aux buts divergeants. Le vaisseau lui-même se nomme "l'Aube de la terre" et ses marins aiment à être appelés les enfants de la mer.

Le navire permet d'accueillir plus de 300 personnes bien que l'équipage ne dépasse jamais plus d'une centaine de marins.

Sur ce nombre on compte environ une dizaine de porteurs d'armes de la société, une quinzaine de possédés qui forment la garde personnelle du capitaine ainsi que celle du chef de la secte en personne qui cumule les titres de fusionné, de chef suprême des Vagabonds des Flots et de capitaine de navire.

Arthur Faylin, c'est son nom, est passé fusionné il y a dix ans et s'est rapidement tourné vers cette secte puisque son nouvel état lui permettait d'affronter l'eau sans avoir à la redouter. On ne sait trop si c'est le porteur, l'arme ou les deux qui ont pris cette décision mais il est certain qu'Arthur est un être équilibré (même si la découverte d'une terre nouvelle le rend quelque peu monomaniaque).

Ce qui est sûr c'est que le capitaine est prudent et qu'il ne déclenchera pas d'émigration massive tant qu'il ne saura pas avec certitude ce qu'il va trouver derrière le désert aquatique que constituent les mers ceinturant Tanæphis. Il pense par contre que c'est de l'étude du continent lui-même que viendront les réponses tant attendues, et c'est avec un précision d'orfèvre qu'il compile toutes les cartes qu'il trace lui-même ou qu'il achète aux membres de sa secte ou à ceux de la guilde des cartographes.

Bien qu'il soit un combattant hors-pair (on se souvient de la fois où il avait repoussé à lui tout seul une dizaines de porteurs de la Mort Carmin lors d'une altercation dans un port de Nerolazarevskaya), c'est bien dans les arts diplomatiques qu'il se trouve le mieux. Profitant de la relative sécurité que lui offre son bateau, il n'hésite pas (en échange d'une rémunération monétaire ou de "services" futurs) à aller ravitailler une armée, un groupe de colons ou des explorateurs éloignés de toute trace de civilisation. Il lui est même arrivé d'obtenir deux contrats visant à ravitailler à la fois un petit poste de combat vorozion encerclé par plusieurs tribus Gadhars ainsi que les Gadhars eux-mêmes.

Autres personnages célèbres de la secte

Dye Anderson est un Alweg de Thunk et de Derigion qui a l'honneur de porter l'une des armes les plus prestigieuses de la secte. Cette arme (appelée KindSoul) est la plus célèbre "pierre ponce" de tout Tanæphis puisqu'elle est déjà parvenue à sauver son porteur de la noyade une bonne quinzaine de fois (en fait, Dye s'est arrêté de compter à la douzième fois). Anderson et KindSoul symbolisent à eux deux tout le paradoxe de la secte: la prise de risque et la prudence. Ils peuvent aussi bien se retrouver dans les pires emmerdements lorsqu'il ne reste plus aucune solution et parvenir cependant souvent à se sortir de ces problèmes sans rien risquer.

Olaf Hunter est un Piorad fusionné, bras droit direct d'Arthur et grand leader des armées de la secte. Il reste le plus souvent aux côtés d'Arthur bien que ses incursions sur terre soient souvent synonymes de pillages et de massacres (qu'il soit membre des Vagabonds des Flots ne l'empêche pas de rester un farouche Piorad respectueux des traditions). En fait, même s'il supporte la vie sur Tanæphis, son âme est déjà au delà des flots, là d'où viennent ses ancêtres et là où il veut à tout prix retourner. Pour lui, Tanæphis n'est qu'un point de passage pour le peuple Piorad et il souhaite emmener tout son peuple loin de (je cite!) "cette merde de continent pourri". En fait, Olaf est surtout xénophobe et sadique. Arthur ne le supporte que parce qu'il lui est entièrement dévoué et que sa compagnie lui permet toujours de régler un problème qui peut sembler insoluble.



Dauphin



Description: Le dauphin est l'un des seuls animaux à avoir à peu près la même apparence que sa version terrestre. C'est donc un mammifère très intelligent et particulièrement pacifique (déjà sur terre il passait pour un animal "gentil", alors, sur Tanæphis, il devient carrément anachronique). Même s'il est beaucoup moins spectaculaire qu'un grand requin blanc, il reste capable de se défendre et peut même arriver, à l'aide de son nez pratiquement blindé, à éliminer toute créature marine qui pourrait vouloir faire de lui un bon repas.

Mode de vie et comportement: Intelligent, le dauphin est très proche des êtres humains et en particulier des marins qui voient en lui un symbole de chance et de sécurité. Se nourrissant de poissons, le dauphin est en effet souvent l'accompagnateur des petits caboteurs qui fournissent le poisson frais de Tanæphis. Il est très rare que des dauphins sauvent la vie d'êtres humains mais cela arrive tout de même assez souvent pour que de multiples légendes et histoires se développent au sujet de cet animal étonnant. En fait, le dauphin est tellement en désaccord avec la vie sur le continent que les joueurs explorent, que de nombreux sages Batranobans et Derigions sont arrivés à la conclusion que les dauphins ne sont pas issus de Tanæphis. L'aura de violence qui entoure ce continent ne serait donc peut être pas aussi grand que la planète entière.

Utilisation: Même si aucun dauphin n'accepte d'être apprivoisé ou capturé, cet animal reste tout de même un allié de choix pour tous les humains qui voyagent sur les mers. Ils préviennent de l'arrivée de requins ou d'autres grands poissons carnassiers qui risquent de détruire les filets et aident même quelquefois les pécheurs à repérer un coin particulièrement poissonneux. Cette aide est le plus souvent fournie gracieusement, sans que les marins soient obligés de récompenser les dauphins avec des poissons ou autres petits cadeaux de ce genre.

Le message du large

Même si les dauphins sont, comme il est indiqué ci-contre, totalement désintéressés par l'aide qu'ils fournissent aux humains, il semble qu'ils incitent cependant les marins à aller toujours plus loin des côtes de Tanæphis. Les sages pensent que ce comportement est totalement volontaire mais les hypothèses les plus farfelues courent sur le but profond de ces actes.

Certains disent que l'agressivité du monde de Tanæphis est tellement palpable que les dauphins tentent d'attirer les êtres humains dans des régions moins désagréables.

D'autres pensent que les dauphins ne sont que des messagers d'autres humains qui n'ont pas les moyens de se déplacer sur l'eau et qui veulent que les habitants de Tanæphis les rejoignent.

Caractéristiques

Jeune

FO	EN	AG	RA	PE	VO
22	16	14	10	10	18

Attaque brutale	35%
Attaque normale	15%
Attaque rapide	10%
Esquive	15%
Acrobatie	30%
Course	15%
Discrétion	15%
Nage	**50%**
Repérage	35%
Points de vie	32
Dommages	G
Initiative	12
Armure	0

Femelle

FO	EN	AG	RA	PE	VO
22	18	14	10	10	18

Attaque brutale	35%
Attaque normale	15%
Attaque rapide	10%
Esquive	25%
Acrobatie	40%
Course	20%
Discrétion	15%
Nage	**50%**
Repérage	35%
Points de vie	36
Dommages	G
Initiative	12
Armure	0

Dauphin

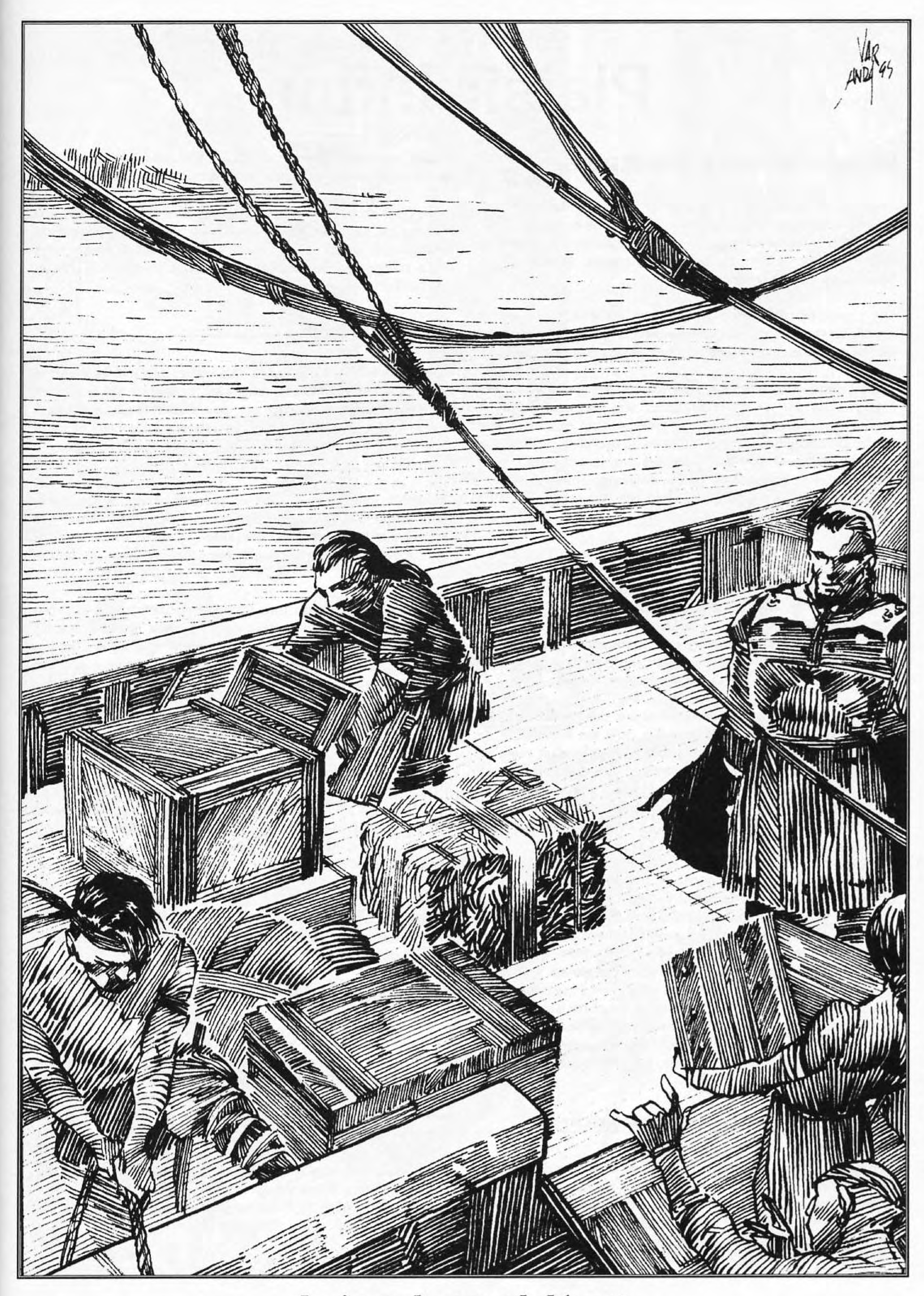
FO	EN	AG	RA	PE	VO
24	18	14	10	10	18

Attaque brutale	**50%**
Attaque normale	15%
Attaque rapide	10%
Esquive	25%
Acrobatie	40%
Course	20%
Discrétion	15%
Nage	**60%**
Repérage	45%
Points de vie	36
Dommages	G
Initiative	12
Armure	0

Solitaire

FO	EN	AG	RA	PE	VO
24	18	16	10	10	18

Attaque brutale	**50%**
Attaque normale	20%
Attaque rapide	10%
Esquive	35%
Acrobatie	45%
Course	20%
Discrétion	30%
Nage	**70%**
Repérage	45%
Points de vie	36
Dommages	G
Initiative	12
Armure	0



Le jour du grand départ

Plaisir Infini

Les belles histoires de l'oncle popol

Les vieilles maquerelles racontent l'histoire de Myriam : Myriam était belle, jeune, bien faite et aimable et habitait Pôle. C'est de son propre chef qu'elle voulut embrasser et la carrière de fille de joie et bien d'autres choses encore. Myriam gagna beaucoup à être ainsi connue.

Elle payait sa redevance à la guilde, les 25% habituels et bénéficiait de tous les services qu'offre la guilde. Un jour, elle décida qu'elle en avait assez de payer et ne versa plus rien.

C'est à cette époque que les problèmes commencèrent pour Myriam. Oh, rien de grave au début. Des mercenaires qui se servaient d'elle et qui pour tout paiement lui mettaient une raclée. De traces de coups en brûlures de tisonnier, Myriam dut bientôt pratiquer son art dans des établissements moins classieux. Et de maisons de passes en bouges infects, Myriam dépérit pour finalement mourir quand elle ne put plus se payer sa pitance grâce à ses charmes.

Ça, c'est ce que racontent les vieilles femmes. La vérité est autre : de bouges infects en taudis immondes, en s'enfonçant au plus profond des ruelles et des impasses des quartiers chauds de Pôle, Myriam atterrit chez Ban Hanah, un Alweg Batranoban spécialisé dans le bizarre et l'inusuel. La réputation de Ban Hanah dépassait largement l'arrondissement des Délices dans lequel il se trouvait car ce petit Alweg était spécialisé dans les plaisirs recherchés par les Armes.

Quand une Arme est sur Tanæphis depuis des centaines, voire des milliers d'années, ne croyez pas qu'il est impossible de l'étonner. Ban Hanah était évidemment porteur d'un membre de la Société Secrète des Plaisirs Infinis, Love Lace, une Arme redoutable. Pour Love Lace, Myriam était une aubaine. Une jeune femme, mutilée et au bout du rouleau, prête à tout et aimant naturellement le sexe.

Il organisa donc une petite fête pour ses "amis", un spectacle dont Myriam serait l'apothéose. Il est impossible de porter plusieurs Armes en même temps car les conflits entre les Dieux sont trop importants, mais pourtant, ce soir-là, Myriam, avec la bénédiction du Plaisir Infini, fut simultanément porteuse d'une douzaine d'Armes. Elle ne le fut qu'un instant, quand la vague de plaisir qui l'emporta de vie à trépas l'engloutit. Ce ne fut qu'une fraction de seconde, toutes les Armes se la partageant, qui en elle, qui sur elle, les porteurs et les porteuses emmélés autour de son corps, mais toutes les Armes présentes ce soir-là s'en souviennent encore, emportant toutes au fond d'elles un petit morceau de Myriam. Et cela, les vieilles ne le répètent pas...

La perversité est l'apanage des riches

Une fois de plus l'adage est respecté et la Société Secrète du Plaisir Infini est plus présente dans les régions civilisées et fortement urbanisées, que dans les campagnes plouquesques. Pourquoi ? Parce qu'il est plus simple de trouver dix vierges à déflorer sur le marché aux esclaves de Pôle que chez les Thunks, surtout qu'une vierge chez les Thunks, c'est une petite fille de sept ans qui skie plus vite que le chef du village.

Parce qu'il est plus simple d'organiser une partouze dans une maison ou dans un palais que dans une jungle pleine de bestioles qui piquent. Parce que quand on veut se faire bouffer le cul, mieux vaut que cela soit par quelqu'un que l'on connaît que par un lézard des marais.

Oh oui !!!

Quel est le but du Plaisir Infini ? Ne croyez pas tout ce que l'on vous dit. C'est vrai, faire la fête et sauter tout ce qui bouge est intéressant, mais cela n'offre que peu d'intérêts sur la distance. Posez-vous les vraies questions sur la vie, sur l'univers et sur le reste. Sur ce qui motive les Armes, sur leur besoin d'apprendre...

Comme la plupart des Sociétés Secrètes, l'origine du Plaisir Infini se perd dans la nuit des temps. Dès l'apparition des Armes sur le continent, certaines d'entre elles se sont regroupées afin de partager des expériences, afin d'apprendre en groupe.

Car une Arme n'a qu'une façon d'apprendre la vie, par l'intermédiaire de son porteur dont elle boit littéralement les émotions. Et chaque porteur est différent et chaque émotion différente. C'est pourquoi une Arme apprend encore quand elle fait deux fois la même chose avec deux porteurs différents. Ce sont les émotions du porteur qui priment, même si l'Arme en est déjà à sa 354ème pénétration de hamster sans ruban adhésif. Si le porteur explose un hamster pour la première fois, c'est tout bon et en termes prosaïques de jeu, à lui les points d'ex.

Si l'idéologie de la Société Secrète est bien pour l'Arme la recherche du plaisir sous toutes ses formes, c'est bien moins pour prendre son pied que pour progresser dans la connaissance d'elle-même. Et si cette connaissance passe par enfiler une poule, zou, roule ma poule ! De toute façon, une Arme ne prend pas son pied, de la même manière qu'elle ne se drogue pas, qu'elle ne boit pas, qu'elle ne fume pas et qu'elle ne regarde pas la télé. Elle n'a aucune émotion propre. Elle ne vit qu'à travers son porteur.

Know yourself !!!

Contrairement à ce que l'on pourrait penser, les Armes du Plaisir Infini sont parmi les moins égoïstes de Tanæphis, puisqu'elles partagent leurs expériences avec leurs consœurs et que si elles ont trouvé quelque chose de vraiment nouveau, qui pourrait bénéficier à toutes, en un rien de temps, toutes les Armes de la Société l'auront testé. Et sans exagérer, on pourrait même dire que le Plaisir est une des Sociétés qui cause le moins de problèmes sur Tanæphis. Que valent quelques culs de pucelles face à des villages réduits en cendres par la Mort Carmin? Que pèse le Polac surpris par-derrière durant son pâturage par rapport aux Armes de la Loi du Sang ?



Plaisir Infini

J'en ai marre. Huitième porteur en quinze jours. C'est vraiment trop galère. Il faut que je me barre de cette ville de cons. N'importe quelle arme normalement constituée penserait que si on veut trouver un porteur valable, c'est à Pôle qu'il faut se rendre. C'est plein de guerriers musculeux, d'assassins sans pitié et d'abrutis facilement manipulables... et même de types qui réunissent ces trois conditions. Mais là, je dois être maudite.

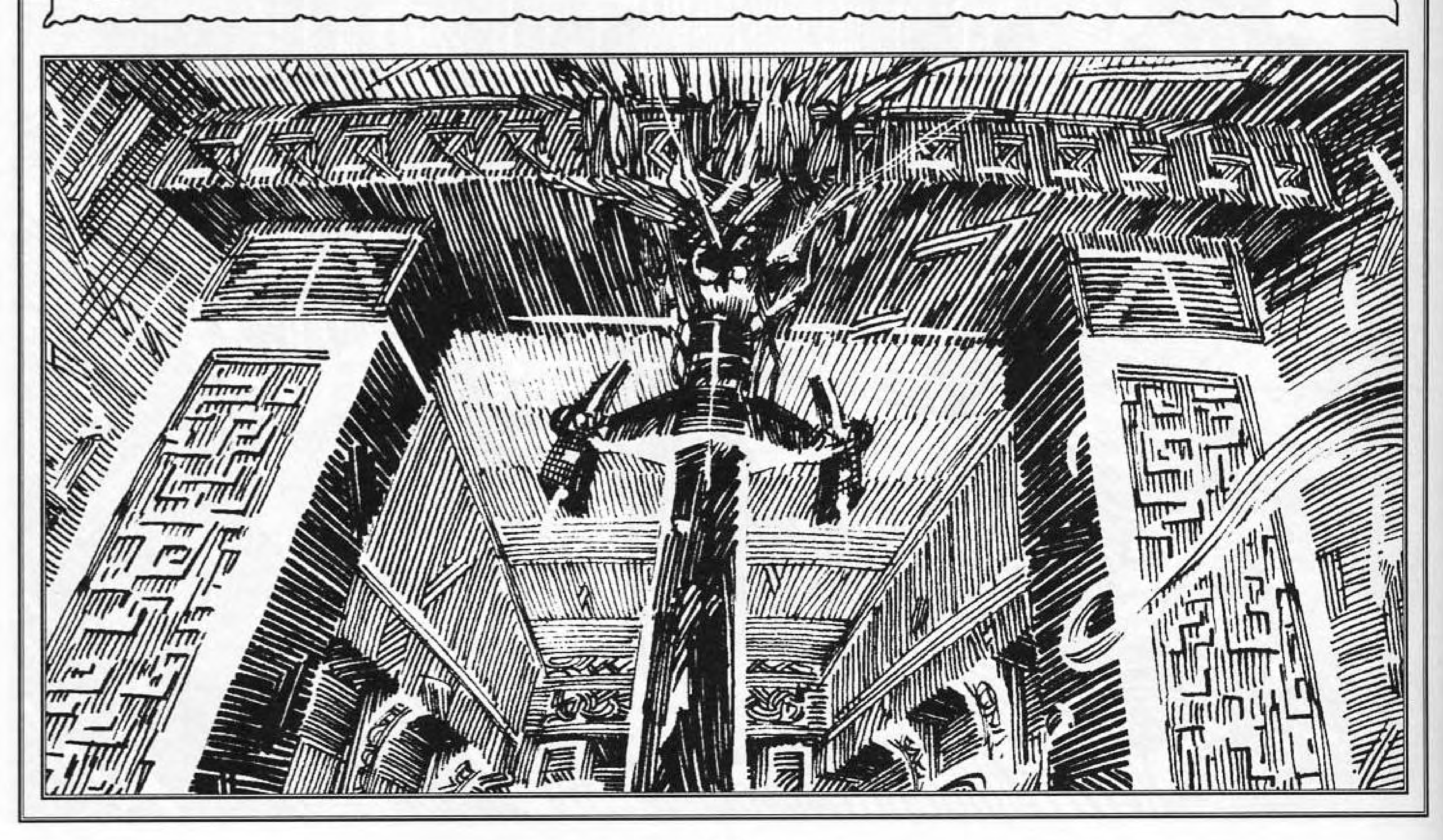
A peine arrivé aux abords de Bigget, mon porteur se fait agresser par une bande de ploucs ! Des paysans ! Des vrais paysans avec des fourches. J'ai eu beau en réduire cinq à l'état de petits tas de cendre, ils ont fini par avoir Harald. Une espèce de groupe d'Armes allumées avait fait des ravages dans la région et avait monté les péquins du coin contre tous les porteurs. Hallucinant de les voir se jeter sur Harald la bave aux lèvres...

J'aurais pu finir au fond de ce puits si Léon ne m'avait pas repêchée. Mais sitôt que j'entre dans Pôle, il se fait tuer. Une milice, si j'ai bien compris. Mais qui a assez de fric à claquer pour entretenir une milice privée dans les faubourgs de Pôle ? C'est dingue ça... Et pourquoi s'attaquent-ils à un bête porteur. Ils sont fous ou quoi ?

Encore une fois, j'ai failli y rester. Heureusement que la perspective de devenir le compagnon d'un Dieu attire encore des gogos... Mais faut voir les gogos... Je croyais avoir eu du pot de me retrouver dans les terrasses blanches... Il suffisait que je me trouve un mec un tantinet friqué et j'aurais pu m'éclater. Mais c'est tous des camés là-dedans ! Ils se frottent mutuellement avec une espèce de poudre parfumée dans des orgies qui n'en ont que le nom tellement ils sont stone. Ca pourrait être fun, mais le problème, c'est que quand ils redescendent, on ne les sent plus. Rien. Le vide absolu. L'angoisse quoi. Plus aucune pensée. Total, on est aveugle, sourde et tout et tout. J'ai perdu trois porteurs sans m'en apercevoir !

C'est trop galère. Je me tire d'ici ! Je retourne chez les Piorads. Tant pis pour les plaisirs de la civilisation.

Je suis pas de bonne humeur, alors je te préviens, si tu me claques entre les doigts avant d'atteindre les premières neiges, je vais être d'une humeur massacrante. Et tu me feras le plaisir de contourner Bigget...





"Ca commence comme un conte de fées" dit Cercius. "C'est un petit garçon..."
"Ah, non !" hurla Véra. Miis lui mit un coup de coude, mais la petite fille reprit. "Si c'est un conte de fées, ça commence par "Il était une fois" !"
"D'accord" reprit Cercius. "Il était une fois un petit garçon, qui vivait avec sa sœur dans un magnifique palais. Le petit garçon était l'empereur d'un immense royaume. Et chaque jour, les courtisans venaient dans sa chambre et lui disaient comme le peuple était heureux et comme son empire s'étendait de l'océan au désert..."
"C'est nous, ça !" cria Vera. "C'est les Vorozions !"
"Mais ce que t'es bête !" s'écria Miis, jetant à sa sœur un regard méprisant. Il prit un ton docte, un peu gâché par sa voix enfantine. "On est un empire, mais on a pas d'empereur. On est un peuple libre gouverné par le puissant et sage conseil des Vorhs, et même que notre empire y va pas encore de l'océan au désert. Pas encore. Mais quand on aura buté tous ces sales esclavagistes cannibales de Derigions, on sera les plus fort, et..."
"Les Derigions ne sont pas cannibales, Miis" reprit Cercius. "Tu ne dois pas croire sur parole tout ce qu'on te raconte à l'école. D'ailleurs, le petit garçon dont je vous parle était Derigion. C'était l'empereur de tous les Derigions."
"Un De-ri-gion !! Bééèh !!!" hurla Véra. "Je veux pas de conte avec un De-ri-gion."
"Mais c'était un Derigion très gentil" dit le vieil homme. "Il avait dix ans et il aimait bien jouer avec des toupies. Comme toi, Véra. Sauf que quand son père l'empereur est mort, il est devenu empereur à son tour. Il voulait être un bon empereur et rendre son peuple heureux. Plus tard, bien sûr, parce qu'à dix ans, il était encore un peu petit. Il n'était jamais sorti de son palais - les courtisans l'en empêchaient, pour sa sécurité. En attendant d'avoir dix-huit ans, il laissait le conseil des nobles s'occuper de l'empire. Tout se passait très bien et, comme je vous le disais, les courtisans venaient le voir régulièrement pour lui raconter des anecdotes sur la vie quotidienne dans le pays. Cette année, la récolte a encore été bonne, disaient-ils. Le peuple a fait une grande fête pour les vendanges, disaient-ils et on a dansé dans toutes les rues, de Durville à Nerolazarevskaya."
"Nerolazarevskaya ?" coupa Miis. "Mais..."
"Chut..." souffla Véra.
"Le petit garçon aurait bien aimé voir tout cela, mais il ne pouvait pas sortir. Comme c'était un enfant sage, il se résignait. Et puis, les courtisans racontaient si bien : partout, la paix et le bonheur règnent, disaient-ils. Les enfants mangent trois repas par jour et chantent vos louanges en jouant, ô puissant empereur. Il souriait quand il entendait ces nouvelles..."
"Comment il s'appelait ?"
"Bert. Bert III : c'était le troisième des empereurs Derigions à s'appeler Bert. Donc, Bert était content que son peuple soit riche et son empire prospère. Quand un jour..."
"Un jour ?" souffla Miis.

Le supplément que vous tenez entre les mains décrit le monde de Bloodlust quinze ans après la fin de la campagne "Eclat de lune" qui s'est terminée dans le supplément "Les joyaux de Pôle". Vos joueurs ont sans aucun doute sauvé Tanæphis et sont depuis longtemps considérés comme des héros sur tout le continent. Il est aussi possible que vos joueurs soient fusionnés et que les dangers de ce continent ne soient plus vraiment à leur goût. Qu'à cela ne tienne, ce supplément est le premier d'une nouvelle série qui mènera vos joueurs à des centaines de kilomètres du continent où ils sont nés. Les guildes et les sociétés secrètes que vous allez découvrir ne sont pas vraiment différentes de leur version d'il y a quinze ans et un maître de jeu imaginatif pourra sans aucun doute utiliser ce livret pour créer aventures et scénarios même si ses joueurs vivent encore dans la précédente période.

Prix conseillé: 144 Francs.
ISBN: 2-908765-50-0
Edité par Idéojeux, 58 rue Pottier, 78150 Le Chesnay
Illustrations de Frazetta avec l'aimable autorisation de Agentur Luserke